Brigada Ligeira Estelar RPG

Alexandre Lancaster

A CONSTELAÇÃO DO SABRE
Domínios da Aliança Imperial
Viskey
Bismarck
Tarso
Gessler e Trianon
Forte Martim
Alabarda
Altona
Albach
Annelise
Albuquerque
(Capital Imperial)
Asteroide Schulman
Montalbán

Rotas oficiais - distância em UHS (Unidades Hiperespaciais de Salto) *

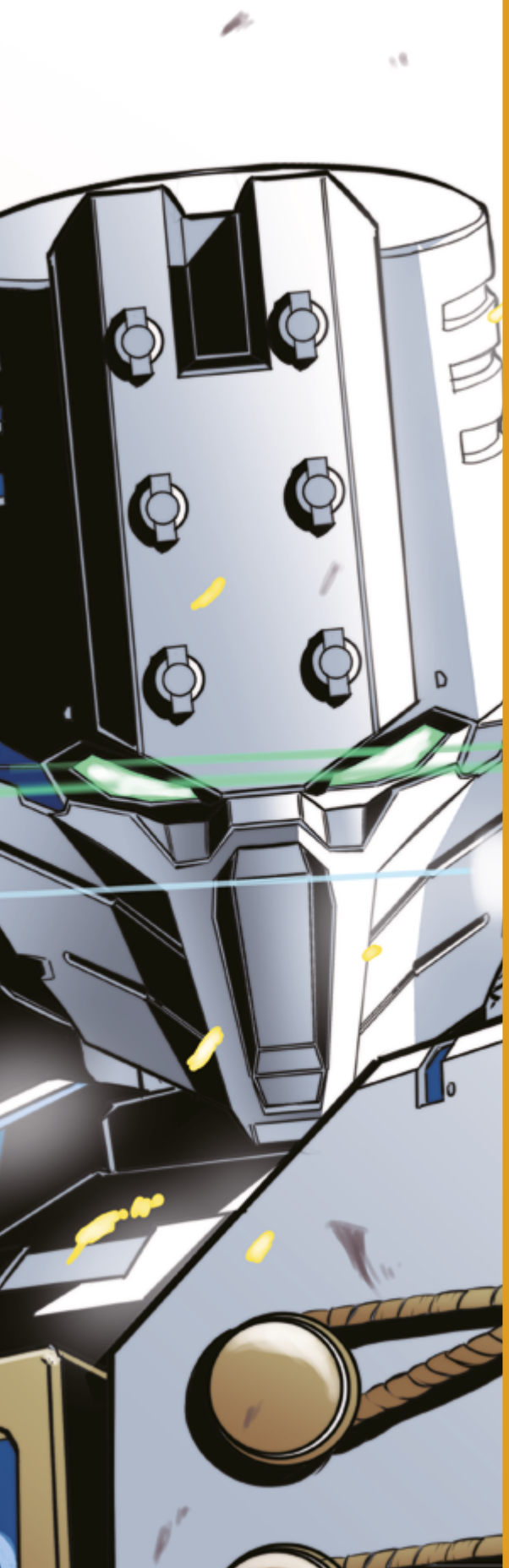
Viskey	Tarso	3
Viskey	Bismarck	5
Viskey	Montalbán	7
Viskey	Alabarda	10
Tarso	Bismarck	3
Tarso	Montalbán	4
Tarso	Alabarda	7
Bismarck	Montalbán	9
Bismarck	Alabarda	9
Montalbán	Alabarda	3
Alabarda	Winch	16
Alabarda	Asteroide Schulman	5
Alabarda	Estação Parlamentar	12
Winch	Inara e Moretz	8
Winch	Uziel	10
Winch	Asteroide Schulman	12
Winch	Estação Parlamentar	5
Inara e Moretz	Uziel	3
Inara e Moretz	Arkadi, Dabog e Saumenkar	20
Inara e Moretz	Ottokar	23
Inara e Moretz	Asteroide Schulman	30
Inara e Moretz	Estação Parlamentar	10
Uziel	Arkadi, Dabog e Saumenkar	22
Uziel	Ottokar	18
Uziel	Estação Parlamentar	10
Arkadi, Dabog e Saumenkar	Ottokar	3
Arkadi, Dabog e Saumenkar	Villaverde	5
Ottokar	Villaverde	6
Altona	Albach	3
Altona	Forte Martim	5
Altona	Gessler e Trianon	7
Altona	Albuquerque	6
Altona	Viskey	8
Albach	Annelise	3
Albach	Forte Martim	6
Albach	Gessler e Trianon	7
Albach	Albuquerque	4
Albach	Viskey	7
Albach	Montalbán	6
Annelise	Forte Martim	10
Annelise	Gessler e Trianon	8
Annelise	Albuquerque	3
Annelise	Viskey	5
Annelise	Montalbán	3
Annelise	Alabarda	6
Forte Martim	Gessler e Trianon	3
Forte Martim	Albuquerque	9
Gessler e Trianon	Albuquerque	7
Gessler e Trianon	Viskey	4
Albuquerque	Viskey	3
Albuquerque	Tarso	5
Albuquerque	Montalbán	3
Albuquerque	Alabarda	6

Rotas não oficiais

Annelise	Asteroide Schulman	9
Montalbán	Asteroide Schulman	7

*Considerados motores cósmicos classes E2, E5, L1, L6, N4 e O3

Alexandre Lancaster



Copyright © 2012-2025 por Alexandre Ferreira Soares

Produção Editorial: Miguel Souza.

Arte de Capa: Rodrigo de Salles.

Artes Internas: Alexandre Lancaster, Altair Messias, Apocalipse Jack, Giovana Basílio, Heitor Amatsu, Israel de Oliveira, Marco Morte, Raquel Maia, Roberta Pares, Rodrigo de Salles, Simone Beatriz, Sylvia Feer, Tabby Kink, Victor Estivador, Wal Souza, Wellington Reis e Will Walbr.

Projeto Gráfico e Diagramação: Rodrigo de Salles.

Revisão: Ana Cristina Rodrigues, Cláuvin Almeida e Erina Marícia.

Assistente de Produção: Laura Reginin.

Editora-Chefe: Karen Soarele.

Diretor-Geral: Guilherme Dei Svaldi.

Equipe da Jambô: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Akila Gabriel, Ana Carolina Gonçalves, Ana Júlia Gamla, Anderson Dornelles, André Schwertz, Bruno Piñeiro, Daniel Boff, Dan Ramos, Dani Marques, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Gabriel Adam, Gabriel dos Santos, Jaime de Andruart, José Cerqueira, J. M. Trevisan, Julia Rosiello, Karen Soarele, Laura Reginin, Leticia Mendes, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Marina Alvarez, Marcus Vinicius, Marlon Vernes, Maurício Feijó, Miguel Souza, Priscilla Souza, Simone Rocha, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Tiago Orib e Victória Cernicchiaro.

JAMBÔ

Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br
@jamboeditora

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

1ª edição: maio de 2025 | v1.0 | ISBN: 978658337589-6

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

L244b Lancaster, Alexandre
Brigada ligeira estelar RPG / Alexandre Lancaster; ilustrações de Rodrigo de Salles [et al.]. — Porto Alegre: Jambô, 2025.
312p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Lancaster, Alexandre. II. Salles, Rodrigo de. III. Título.

CDU 794.021

005 AGRADECIMENTOS

005 INTRODUÇÃO

018 CAPÍTULO 01: PROTAGONISTAS

040 CAPÍTULO 02: JOGANDO

086 CAPÍTULO 03: MÁQUINAS

114 CAPÍTULO 04: RECOMPENSAS

156 CAPÍTULO 05: MAIS REGRAS

174 CAPÍTULO 06: O MESTRE

210 CAPÍTULO 07: A CONSTELAÇÃO DO SABRE

278 CAPÍTULO 08: O PRISIONEIRO INIMIGO

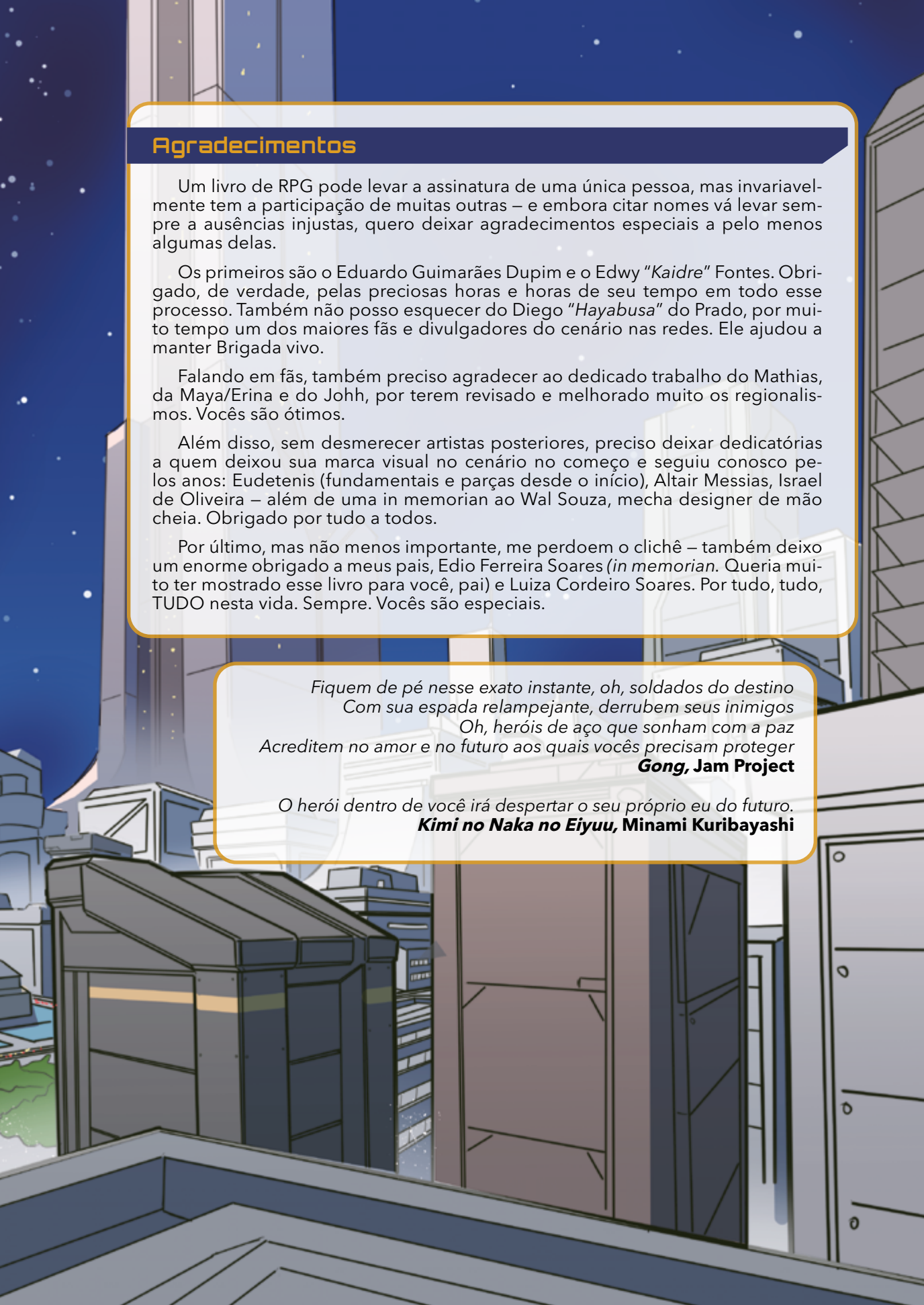
Nossa, você vai começar por aqui? Se eu fosse você, já estaria lendo o capítulo de criação de personagens. Curiosamente, no primeiro contato que tive com Brigada Ligeira Estelar, não existia essa opção. Estava em uma loja de RPG e quadrinhos quando um amigo decidiu me mostrar um livro. Uma grande campanha para *3D&T Alpha*, com seus próprios personagens e várias tramas interligadas. Se chamava *Belonave Supernova*. Eu ainda não sabia nada sobre aquele mundo, aqueles personagens ou como podia se relacionar com o 3DeT; um jogo pelo qual tenho imenso carinho, sendo responsável pelo começo da minha carreira. Comprei o livro e voltei para casa com ele na cabeça.

Às vezes, o RPGista esbarra num cenário de campanha novo e nunca mais pensa nele. Acaba até absorvendo uma coisa ou outra, aproveitando alguma ideia em uma mesa futura, de repente copiando o nome de um coadjuvante qualquer sem nem perceber. Não foi isso que aconteceu comigo e com BLE. Depois da aventura (eu só tinha comprado um volume, mas eram dois), fui atrás do livro básico e dos suplementos. E é aí que você percebe que não tem mais volta — ganhou mais um cenário de estimação. É hora de encontrar lugar nas estantes!

A Constelação do Sabre é um cenário muito rico, mas não para por aí. O Sabre pulsa com sua própria personalidade, do cabo à ponta. Todas as referências são demonstradas de forma bem clara, como uma homenagem apaixonada a tantas obras fantásticas capazes de cultivar esse amor geracional por robôs gigantes humanoides tripulados, mas isso não seria nada sem substância e consistência. Depois de conhecer BLE, você bate os olhos em uma ilustração e sabe imediatamente do que se trata. Não há nenhuma chance de confundir com outra obra, mesmo as que lhe serviram como inspiração. Essa mistura de elementos históricos e referências fictícias, misturado com o antropofagismo tropicaliente entrado exclusivamente aqui na terrinha, garante uma experiência única. O que eu mais pensava, enquanto convidava amigos para minha primeira mesa de Brigada e conhecia mundo atrás de mundo recheado de ganchos incríveis para aventuras, era como teria sido interessante estar lá desde o começo e acompanhar a construção desse cenário. Robô por robô, planeta por planeta, livro por livro.

E veja só… você vai ter exatamente essa chance! Esse livro marca uma nova era de Brigada Ligeira Estelar, uma forma de cair de cabeça em seu universo sem barreiras nem interrupções. Vai poder ser um Cossaco ou andro-ginoide, atravessar o Quadrângulo Negro temendo pela própria segurança, pilotar um hussardo e enfrentar os Proscritos! Mundos inteiros de aventuras o aguardam nas próximas páginas.

— Thiago Rosa
(Autor de "A Lenda do Dragão de Fogo")



Agradecimentos

Um livro de RPG pode levar a assinatura de uma única pessoa, mas invariavelmente tem a participação de muitas outras – e embora citar nomes vá levar sempre a ausências injustas, quero deixar agradecimentos especiais a pelo menos algumas delas.

Os primeiros são o Eduardo Guimarães Dupim e o Edwy "*Kaidre*" Fontes. Obrigado, de verdade, pelas preciosas horas e horas de seu tempo em todo esse processo. Também não posso esquecer do Diego "*Hayabusa*" do Prado, por muito tempo um dos maiores fãs e divulgadores do cenário nas redes. Ele ajudou a manter Brigada vivo.

Falando em fãs, também preciso agradecer ao dedicado trabalho do Mathias, da Maya/Erina e do Johh, por terem revisado e melhorado muito os regionalismos. Vocês são ótimos.

Além disso, sem desmerecer artistas posteriores, preciso deixar dedicatórias a quem deixou sua marca visual no cenário no começo e seguiu conosco pelos anos: Eudetenis (fundamentais e parças desde o início), Altair Messias, Israel de Oliveira – além de uma in memorian ao Wal Souza, mecha designer de mão cheia. Obrigado por tudo a todos.

Por último, mas não menos importante, me perdoem o clichê – também deixo um enorme obrigado a meus pais, Edio Ferreira Soares *(in memorian.* Queria muito ter mostrado esse livro para você, pai) e Luiza Cordeiro Soares. Por tudo, tudo, TUDO nesta vida. Sempre. Vocês são especiais.

Fiquem de pé nesse exato instante, oh, soldados do destino
Com sua espada relampejante, derrubem seus inimigos
Oh, heróis de aço que sonham com a paz
Acreditem no amor e no futuro aos quais vocês precisam proteger
***Gong,* Jam Project**

O herói dentro de você irá despertar o seu próprio eu do futuro.
***Kimi no Naka no Eiyuu,* Minami Kuribayashi**

INTRODUÇÃO

"As estrelas podem nos observar e iluminar nosso caminho, mas é o coração quem nos guia através delas."

Silas Falconeri
(para suas tropas antes da batalha de Berka-Neuhaus, Albach)

"Você agora é um Oficial Hussardo Imperial. As expectativas sobre você serão altas. Esse traje não representa só o que a Aliança é. Representa aquilo que ela deveria ser.

"E representa também algo temido por muitos acima de nós. Diferentemente das guardas regenciais, viemos de baixo. Nunca nos perdoarão por isso.

"A humanidade precisou deixar a Terra quando esgotamos nossos recursos naturais, deixando poucos para trás para colaborar na sua recuperação. Isso é história antiga — muito antiga. Milênios se passaram. Divididos em diferentes nações, partimos para colonizar vários mundos em diferentes pontos do espaço, modificando planetas e satélites quando, por algum motivo, não fossem tão propícios à vida quanto nos pareceram ser.

"Nossa tecnologia surpreendentemente deu saltos inteiros nesse sentido. Quando nos demos conta, as antigas nações formaram blocos políticos inteiros nas zonas habitáveis de seus sistemas solares. E, nesse momento de superlativos, as guerras ressurgiram. Um sistema era pouco, todos queriam mais. Populações inteiras foram exterminadas no processo.

"No entanto, em algum ponto de estabilidade, a mesa virou: essas mega-nações com vários sistemas solares começaram a ser varridas por conflitos internos, levando pouco a pouco cada um desses blocos ao isolamento. As longas distâncias entre eles apenas contribuíram para isso, fazendo a humanidade se fechar em arquipélagos espaciais. Isso levou a uma idade das trevas em todos os conjuntos de sistemas. Chamamos a nossa de 'O Grande Vazio'.

"Muitos milênios se passaram, a ponto de nossa medida de tempo se tornar confusa. Acreditávamos estar no ano de 1863 do Calendário Estelar (C.E.). quando, após o evento conhecido como a Batalha dos Três Mundos, corrigimos nossos dados e alteramos nossa forma de datação. Não imaginávamos quanto tempo se passou nisso tudo.

"Com isso, foi oficializado o Novo Calendário Estelar. Oficialmente, a batalha aconteceu em 0163 N.C.E. E abaixo do ano zero, toda datação está sob suspeita.

"Nesse período vago de tempo, muita coisa aconteceu. Atingimos ápices de tecnologias apenas para elas se perderem em meio a conflitos em diferentes mundos. Vimos a ascensão e queda de

imensos poderes políticos e corporativos. Finalmente saímos desse período de escuridão e agora precisamos seguir adiante se quisermos um futuro para a humanidade. E precisamos voltar ao nome de Silas Falconeri. Homem do povo, de origem humilde, ele se levantou e nos unificou como um império, tentando encerrar esse ciclo de injustiças e trazer uma vida melhor para a Constelação.

"Isso não se deu sem preço e, para evitar um banho de sangue, Silas preferiu ser conciliador e tentar criar uma estrutura onde todos pudessem prosperar. Mas você não pode confiar em velhas raposas e mudar suas garras. Fizeram tudo para difamá-lo e derrubá-lo. Quiseram derrubar a Aliança, mas conseguiram o contrário – seus crimes uniram o resto da Constelação contra eles, sedimentando de vez o Império. Ao fim da insurreição, seus voluntários formariam o coração inicial da Brigada Ligeira Estelar.

"A Brigada se tornou algo além de uma mera divisão de Cavalaria Mecanizada Espacial. Ela se tornou um símbolo. E vocês vão viver para honrá-lo. Sua função não é a de defender nobres em um castelo. É a de defender todo cidadão de quaisquer ameaças, mesmo se elas vierem da própria nobreza. Talvez sejamos a única autoridade capaz disso, se for preciso.

"Agora temos problemas muito maiores a enfrentar. Sofremos uma invasão interestelar. Ficamos fechados por tempo demais na Constelação e ignoramos tudo o que aconteceu lá fora por milênios. Precisaremos levar a guerra ao inimigo e isso significa mergulhar em território desconhecido. E quando isso acontecer, quem o fará somos nós. Será a nossa missão mais difícil. Mas não temos escolha. Não é mais questão de nos proteger.

"É impedir nosso passado – e nosso futuro – de virarem pó, como se nunca tivéssemos existido.

"Que as estrelas olhem por nós e nos protejam."

– TAWAS WUR, Marechal-Chefe das Forças-Maiores do Sabre, no discurso de graduação da Academia Imperial de Leocádia, planeta Albuquerque.

A Constelação do Sabre vive dias sombrios.

O trono da Aliança Imperial está vago. Nobres traiçoeiros tecem intrigas para assumir o poder. Das profundezas do espaço, surgem os Proscritos, invasores dispostos a profanar tudo que encontram.

Nos momentos mais sombrios, surgem os maiores heróis. Duelistas, espiões, corsários, hussardos. Todos dispostos a pilotar seus colossos de metal e erguer seus sabres de energia. Todos dispostos a vencer.

Seja bem-vindo às estrelas do Sabre.

Seja bem-vindo ao universo da *Brigada Ligeira Estelar*.

Uma Breve Introdução

Brigada Ligeira Estelar é um RPG de ficção científica inspirado nas grandes sagas espaciais da animação japonesa. Aqui, você viverá aventuras espaciais com naves e robôs gigantes, além de dramas épicos de honra e lealdade, envolvendo espadachins em duelos mortais.

Este é o livro básico do jogo. Traz todas as regras e informações necessárias para jogar na Constelação do Sabre. Se está chegando agora a este universo, basta ler apenas os capítulos 01 ao 03. O mestre, entretanto, deve ler todos. Ele precisa estar familiarizado com as regras, até mesmo para quebrá-las.

Além deste livro, você vai precisar de mais alguns amigos, dois dados comuns de seis faces, cópias das fichas de personagens, lápis e papel – e ter em mente essa pequena e simples regra para tudo:

- **Rolar um, dois ou três dados.**
- **Somar o valor do atributo.**
- **Comparar o resultado a uma meta.**

O último e mais precioso item é sua própria imaginação. Só isso.

O que é RPG?

RPG é a sigla para *roleplaying game* – em português, jogo de interpretação. Nele, você encarna um personagem, através do qual vive aventuras em um universo fictício. É como jogar videogame, mas no papel.

Em um jogo de RPG, você cria um personagem – que chamaremos de **Protagonista** – e determina suas possibilidades e limitações através dos números escritos em uma ficha. O sucesso ou falha das ações serão decididos nos dados. Cada Protagonista começa com um número limitado de perícias, manobras e equipamentos, mas a ideia é fazê-lo crescer com o tempo.

Diferente de um jogo convencional, RPGs não são competitivos e sim **colaborativos.** A ideia é formar um time com capacidades diferentes e equilibradas para alcançar objetivos em comum. Juntos, todos farão parte de uma história a ser contada por meio de suas ações. Cada personagem tem suas individualidades, mas a vitória é sempre do *trabalho em grupo*.

Um dos jogadores assume o papel de Mestre de Jogo, que irá narrar uma aventura (criada por ele ou previamente pronta) para os personagens, além de interpretar antagonistas e coadjuvantes. Também apresentará as situações a serem enfrentadas pelos protagonistas, desde vencer a própria timidez para conseguir falar com um interesse romântico até enfrentar uma fera alienígena com seis vezes o seu tamanho!

A Constelação do Sabre

O palco das aventuras de *Brigada Ligeira Estelar* é a Constelação do Sabre, lar de um Império Interestelar conhecido oficialmente como **Aliança Imperial do Sabre** e chamado pelos seus cidadãos de "Aliança Imperial" – ou, simplesmente, "O Império".

Ela é composta por dezessete sistemas solares, comportando noventa e quatro planetas ao todo, mas apenas dezenove destes reúnem as condições físicas e posições orbitais necessárias para abrigar vida. Há luas colonizáveis em alguns dos outros mundos, vários cinturões de asteroides e eventuais zonas sem mapeamento – consideradas parte do Império por estarem inclusas na área demarcada pelo desenho simbólico de um sabre no espaço. Os planetas da Constelação do Sabre formam, assim, uma grande nação estelar.

A Aliança Imperial do Sabre foi unificada, após uma longa idade das trevas conhecida como o **Grande Vazio,** pela figura lendária de um aventureiro chamado Silas Falconeri. Mesmo após a morte, sua presença e legado permanecem fundamentais: ele uniu o Império sob uma estrutura econômica coesa e estabeleceu direitos e deveres a todos os cidadãos, coibindo os abusos das elites. Por ter uma origem humilde e compreender as dores das pessoas comuns, ganhou o coração do povo simples, mas fez inimigos justamente entre os ricos, feridos em seu senso de superioridade. Os nobres empoderados pela nova ordem se revelaram os maiores inimigos do fundador do Império.

O planeta **Albuquerque** é a Capital Imperial, onde tudo tende a convergir – todos os caminhos levam até lá de alguma forma. **Forte Martim** é um fiel da balança importante para a Aliança, mas eternamente vulnerável e dependente de proteção contra inimigos internos. **Tarso** é o mundo mais industrializado – e suas federações empresariais tramam contra o Império. E isso é só o começo.

Há algo além de política, intriga e terrorismo. Separando o Fio da Ponta do Sabre, temos uma larga área conhecida como **Quadrângulo Negro** – pouco mapeado, quase impenetrável, cheio de segredos ocultos do passado e lar preferencial para piratas espaciais. Mundos como **Ottokar** e **Villaverde** escondem construtos e armas dos tempos do Grande Vazio. E há **Altona.**

Este foi o primeiro mundo descoberto e o primeiro a trazer sinais da existência não só de vida, mas de vida inteligente – já extinta quando da chegada dos seres humanos. Mas suas construções e armadilhas permaneceram, assim como um assustador legado: o **criptofator.**

A Constelação também guarda surpresas. Há dois anos, a Marinha Imperial descobriu, no planeta "inabitado" **Saumenkar,** a existência de **Andro-Ginóides:** seres artificiais dos primórdios do Grande Vazio. Eles agora estão conosco, compartilhando sua tecnologia contra a invasão proscrita – a maior ameaça para todos os sonhos pelos quais Silas Falconeri lutou em vida. Em 7 de março de 0161 do Novo Calendário Estelar (N.C.E.), uma horda de belonaves saqueadoras trouxe seus robôs gigantes para efetuar o maior ataque planetário desde a Guerra do Sabre. O trauma em todo o Império foi imediato: os Proscritos não eram meros ladrões em ataques isolados; eram exércitos com força suficiente para conquistar mundos. As hordas de naves, robôs gigantes (co-

Algumas Influências Básicas

Falaremos isso com mais detalhes no capítulo 06 ("Mestres"), mas por ora vocês só precisam saber disso: Brigada Ligeira Estelar é um *real robot* – uma vertente da animação japonesa famosa por animes como *Mobile Suit Gundam, Superdimensional Fortress Macross (Robotech)* e tantos outros, embora o conceito tenha sido aplicado à fantasia medieval e em outros gêneros diferentes, mais tarde. Ele também bebe de épicos espaciais como *Patrulha Estelar, Capitão Harlock e a Nave Arcádia* ou *A Lenda dos Heróis Galácticos*.

A questão é: "preciso ver todos esses animes para me situar no cenário?"

A resposta é... não, não precisa. Nós os recomendamos como experiência (e porque amamos o gênero) mas você só precisa saber de uma coisa: enquanto o super robot estabelece os robôs gigantes de forma super-heróica (como nos robozões de *Power Rangers* e de animes como o velho *Pirata do Espaço* – pergunte ao seu pai), o *Real Robot* os estabelece dentro de uma ficção científica mais tradicional.

É como em *Star Wars*, mas usando robôs de combate no lugar de caças espaciais. E o melhor de tudo, seus robôs podem usar ataques espaciais, empunhar armas de longa distância e até espadas de energia! Tudo fica mais bacana com robôs gigantes!

nhecidos como **Quimeras**) e guerreiros eram numerosos o suficiente para fazer frente ao próprio Império com boas chances de vitória.

Em seu pior momento, o Império não tinha um governante capaz de congregar a força da nação estelar. Quatro anos antes, havia morrido sem deixar herdeiros **Silas Falconeri II**, primogênito de **Silas I. Lucas Falconeri,** o segundo filho do fundador do Império, seria seu sucessor natural, mas está impedido de assumir o trono por manobras políticas no parlamento imperial.

Por isso, a defesa dos habitantes da Constelação está nas mãos da guarda de elite das forças imperiais – a Brigada Ligeira Estelar. Fundada por decreto do próprio Imperador Silas Falconeri, este corpo de pilotos de robôs gigantes (os Hussardos Imperiais) se destaca das demais guardas da constelação pelo fato de ser uma força representante da autoridade imperial, composta por voluntários na maioria vindos do seio do povo, determinados a defender o Império e os valores encampados por Silas Falconeri. Há quem não goste deles – pilotos de outros corpos de hussardos do Império os enxergam como desclassificados, responsáveis por roubar o *glamour* existente em pilotar um robô gigante.

Mas até o contrário ser provado, a Brigada Ligeira Estelar é a principal força de defesa do Império contra os Proscritos e suas quimeras.

Só mais algumas palavras...

Apesar de ter alguns tons de cinza e sua cota de elementos sombrios, o universo de Brigada Ligeira Estelar *não é uma distopia cínica* e a própria Aliança, apesar de seus problemas, *não é um império do mal*. Seus personagens acreditam em *princípios* – e lutam por um futuro melhor.

Falamos do jovem piloto disposto a se arriscar no espaço para proteger sua família e seu povo, do fora-da-lei com códigos de honra, do nobre duelista disposto a se voltar contra seu próprio clã por ter limites morais. Há esperança – e sem ela, não há razões para lutar.

E, é claro, tudo isso com grandes belonaves de combate, pistolas de energia, sabres luminosos e robôs gigantes.

Então, sejam bem-vindos ao futuro da humanidade. Hora de pôr a mão na massa!

...e uma dica: antes de perguntar aos jogadores como querem seus personagens, pergunte como gostariam que seu time fosse. Pode confiar.

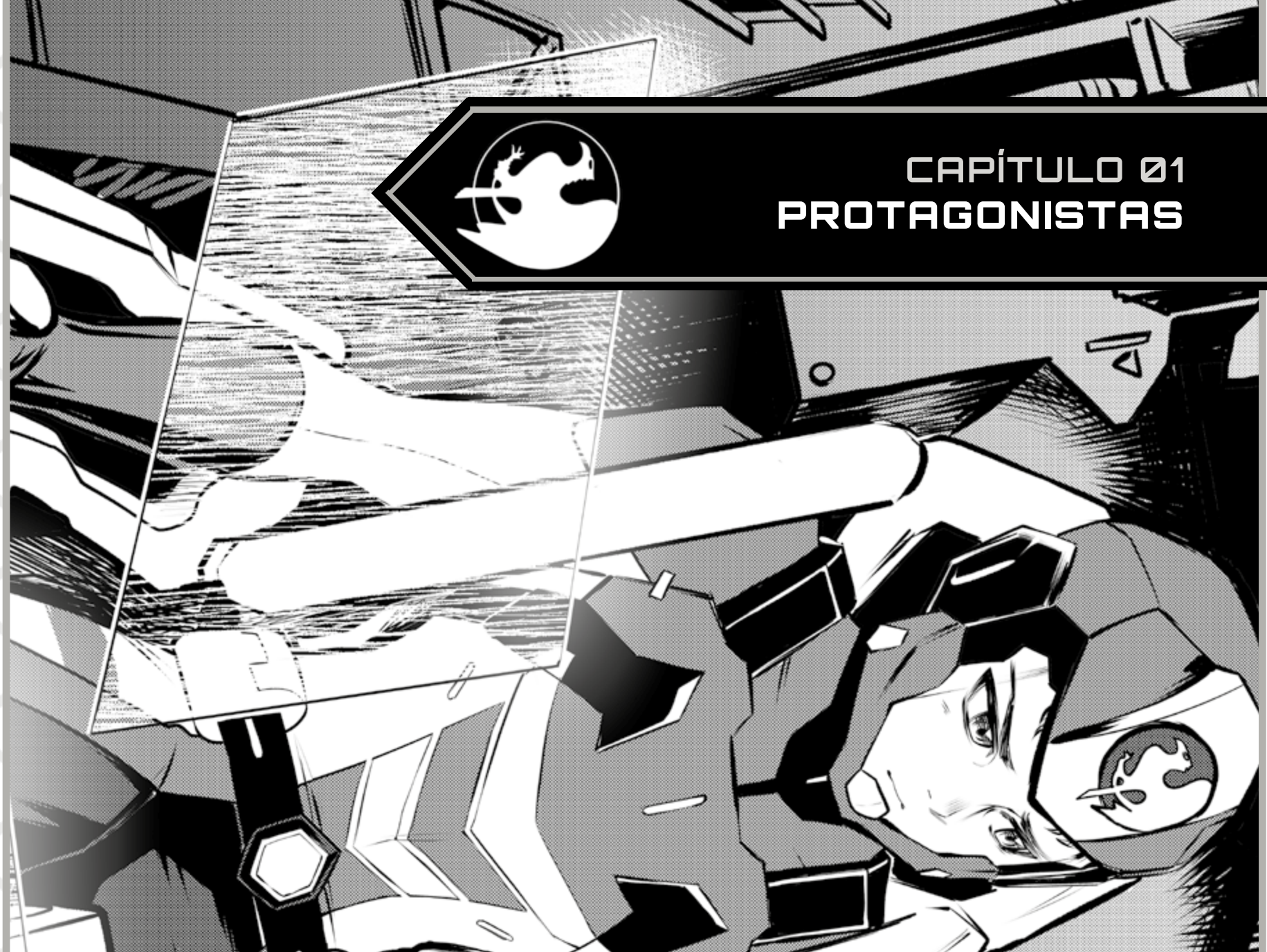
Da mesma forma, é possível vivenciar as diferentes experiências dentro dos animes e mangás *sci-fi* sob o contexto da ambientação. Gosta de animes exagerados, com personagens que assobiam e chupam cana em grandes cenas de batalha? É possível. Mas se preferir histórias sérias, dramáticas, violentas e sob risco de vida constante, isso também é. Na verdade, se quiser focar em triângulos amorosos, música ou situações cômicas, sinta-se livre! A Constelação do Sabre foi pensada para abrigar todos esses aspectos e possibilidades em um só cenário, pulverizadas em diferentes mundos, e quem sabe misturadas em um contexto só – caso o grupo seja ousado o suficiente para isso!

Além da Brigada

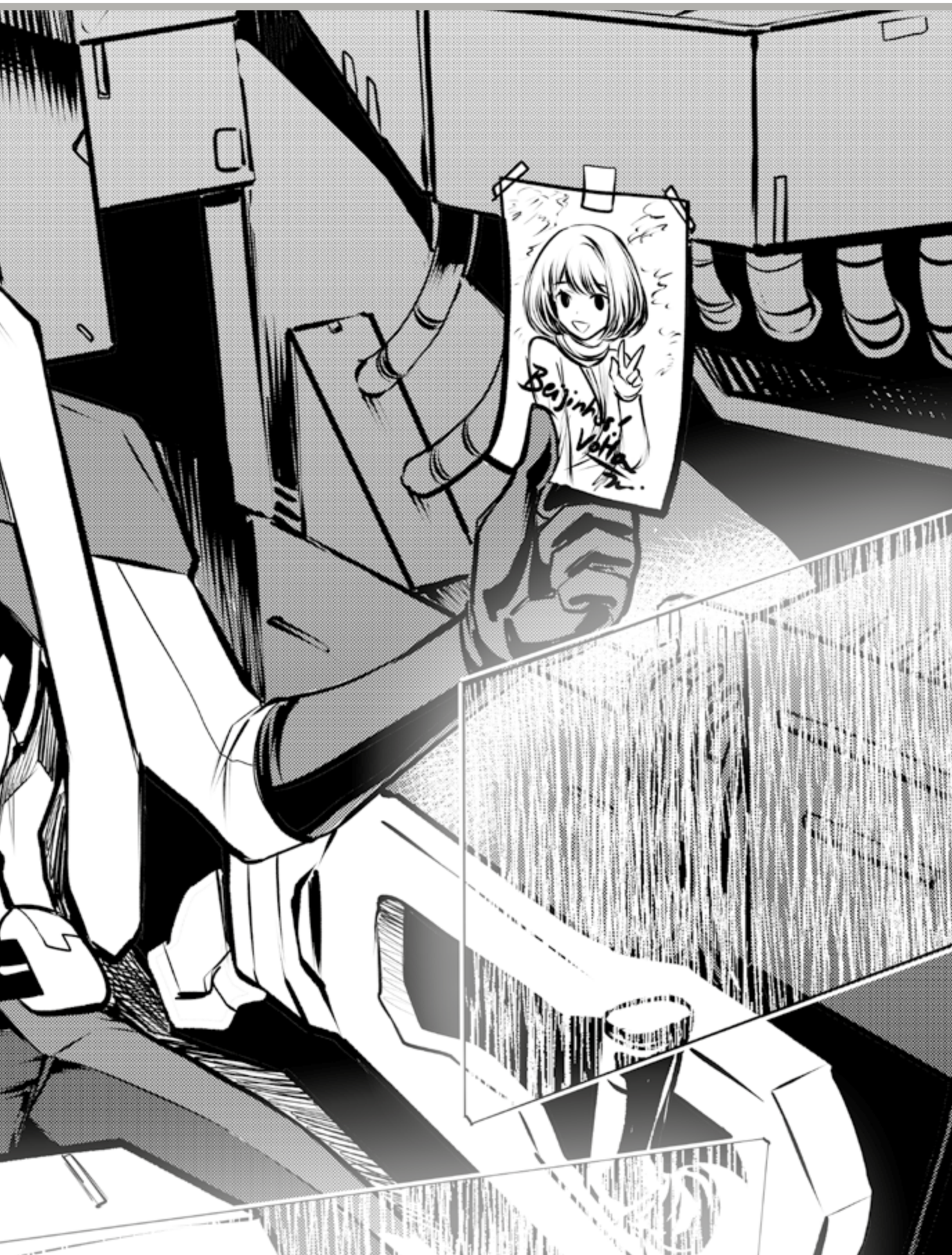
Não pense que o universo desses personagens se limita à Brigada Ligeira Estelar em si. É possível se juntar a um time de cavaleiros regenciais a serviço de um nobre, ou ser até mesmo um membro da nobreza imperial! Vocês podem também formar um time de mercenários, lutando por quem pagar mais e precisando lidar com as questões éticas ligadas às suas missões. Quem sabe vocês sejam voluntários nas frentes de defesa contra os invasores proscritos, onde gente das mais diferentes procedências (e que já pilotam seus robôs gigantes) cedem suas forças para repelir o inimigo – ou piratas espaciais que, em troca de uma limpeza de ficha criminal e a permissão para manter seus ganhos prévios, tornam-se corsários a serviço da Aliança Imperial. É possível pensar até em estudantes em uma universidade aonde um protótipo está sendo desenvolvido! A Constelação do Sabre é muito ampla e as possibilidades são imensas para os jogadores...

As origens de Brigada Ligeira Estelar

Brigada Ligeira Estelar começou sua existência no sistema *3D&T Alpha* e há muito material de referência útil nesses livros – além do suplemento *Brigada Ligeira Estelar* original temos *A Constelação do Sabre Vols. 1* e *2*, *Belonave Supernova Vols. 1* e *2* e *Arquivos do Sabre*. Vale a pena conferir esses títulos, mas você não ***precisa*** deles. Este é um livro independente, com todo o necessário para começar a viver suas aventuras na Constelação do Sabre.



CAPÍTULO 01
PROTAGONISTAS



"Se não sabes a razão de tua luta na terra, nem teu sangue tem o ritmo de quem clama e espera, serás farda que oprime o grito, não bandeira: lança quebrada na neve... e gente, sua fronteira."

Isabelita Jara,
cantora e membro da resistência
contra Tarso em Montalbán

Em universos de fantasia medieval – o gênero mais popular de RPGs – você pode ser um guerreiro, um mago, um paladino… Eles dividem tesouros, acumulam armas mágicas e protegem uns aos outros para sobreviver às suas jornadas. Têm *objetivos individuais bem distintos* mas se unem por *interesses em comum*.

Brigada Ligeira Estelar, por sua vez, foi inspirado na animação japonesa e, por trás das lutas, tiros, explosões e efeitos especiais, há uma ênfase marcante em conceitos como amizade, companheirismo, perseverança, a proteção do bem-estar coletivo, o valor dos sacrifícios, a luta contra os interesses egoístas, a vitória contra as adversidades e uma busca – relutante ou não – pelo senso de pertencimento a algo maior. Têm *interesses individuais bem distintos* mas se unem por *objetivos em comum*.

Aqui, seu personagem será um piloto de robôs gigantes se unindo a alguma organização – podendo ser um corpo militar, a tripulação de uma nave, uma milícia rebelde – agindo sempre em nome de *algo maior,* seja uma causa importante, um dever de honra, um voto a ser cumprido ou uma missão fundamental para o destino da humanidade.

E nós o chamaremos de **Protagonista.** Antes de mergulhar no universo da Brigada Ligeira Estelar, você precisa de um.

Se for sua primeira jornada entre as estrelas, talvez o mestre lhe forneça um Protagonista já formatado para a aventura. Entretanto, chegará o momento em que você desejará criar o seu próprio. Uma vez forjado, o Protagonista é **seu.** Você o guiará, determinará seus passos e escolhas.

Em interfaces digitais, os jogadores comandam por meio de dispositivos; aqui, basta declarar suas intenções.

Você pode dizer "escaneio o horizonte espacial com os sensores", entrando na essência de seu Protagonista. Ou pode optar pelo "meu Protagonista escaneia o horizonte", adotando um tom mais narrativo. Ambos são válidos. São apenas estilos diferentes. Escolha o melhor para você e se divirta.

Neste manual, frequentemente, quando nos referimos a "você" (como em "você necessita de precisão para manobrar entre asteroides"), estamos falando sobre o seu Protagonista. Protagonistas de Brigada Ligeira Estelar RPG enfrentam duelos interestelares, comandam colossos mecânicos e desafiam os perigos do cosmos. Você, contudo, deve manter os pés no chão. Literalmente.

O primeiro passo para jogar *Brigada Ligeira Estelar* é **construir seu protagonista.** Ele é o avatar com o qual você pisará nos mundos da Constelação do Sabre. Você lhe dará um passado, amigos e interesses — e a partir de então, passa a pilotar sua história!

Todo Protagonista é criado através da distribuição de pontos, refletindo suas habilidades e competências. A capacidade do seu Protagonista é determinada por essa pontuação.

Você dispõe de **10 pontos iniciais** para investir em atributos, vantagens, perícias, o que for.

Caso deseje, pode optar por desvantagens. Elas permitirão a você adquirir pontos adicionais. Cautela, porém: você só pode acumular até **–2 pontos** dessa maneira. Dessa forma, seu personagem terá dez pontos, mas com a capacidade de um personagem de doze pontos na prática.

À medida que a saga avançar, seu Protagonista terá oportunidades de crescimento através da **Experiência.**

Dez Passos para um Personagem

Criar um Protagonista é parte da diversão! Seus limites são apenas o conteúdo deste manual e a aprovação do mestre. De resto, libere sua mente, seja original ou até mesmo busque inspiração no universo dos seus animes favoritos. Fora disso, não há restrições.

Neste trecho, vamos passar por alto pelo processo de criação de um personagem. Caso você não entenda algum ponto, respire fundo. Esclareceremos cada detalhe à medida que avançarmos.

Tenha em mãos a Ficha de Personagem presente no final deste livro, impressa de preferência — mas, se isso estiver fora de alcance, qualquer rascunho ou aplicativo digital vai servir. E uma dica de ouro: escreva sempre com lápis! Personagens mudam *muito* durante sua jornada.

Passo 1 · Gênese

Antes de mergulhar nas complexidades das estatísticas e das regras, pense em quem seu Protagonista é na Constelação. Aqui você esboça uma ideia principal para definir seu personagem em poucas palavras. Algo como *"Alferes da Brigada Ligeira Estelar"*, *"Herdeiro da Nobreza"* ou *"Explorador do Desconhecido"*. Em muitos animes espaciais, os protagonistas podem ser condensados em uma simples frase, mesmo quando suas trajetórias se tornam épicas.

Para este exemplo, vamos nos apresentar à **Ayla Sardar,** piloto da Brigada Ligeira Estelar! De onde ela veio? Por que se alistou?

"Meu personagem é uma nobre que fugiu de seu mundo (Ottokar) e se alistou na Brigada parater liberdade. Agora ela luta para fazer seu próprio caminho."

Com isso, *"Piloto rebelde da Brigada Ligeira Estelar"* está de bom tamanho. Vamos prosseguir.

Passo 2 · Atributos

Para prosseguir, reserve pontos para distribuir entre os três atributos centrais do seu Protagonista.

Ayla, criada na nobreza, possui um carisma inato. Seu Poder será estabelecido em **2,** demonstrando sua capacidade de influenciar os que estão à sua volta.

No entanto, como alguém recém-integrada à Brigada Ligeira Estelar, suas habilidades como Hussardo ainda estão em desenvolvimento. Atribuímos a ela uma Habilidade de **1.** Fique tranquilo, ela pode crescer no futuro.

Sua determinação e teimosia são evidências de uma forte resistência interna. Portanto, Resistência também será estabelecida em **2.**

Passo 3 · Arquétipo

Ayla é humana (0pt.), e por isso ela ganha o poder **Mais Além** (ver página 66). Ela ainda pode adquirir poderes extras, mas vai deixar para depois.

Passo 4 · Perícias e Especializações

Em sua nova vida, Ayla tem treinado incansavelmente. Sua perícia inicial deveria ser a especialização **Diplomacia** (de Manipulação), refletindo sua formação como nobre. Porém, sua teimosia faz dela uma péssima diplomata, então vamos deixar isso para lá.

Já sua vivência na Brigada também a introduziu às perícias **Luta** e **Pilotagem,** mostrando sua evolução como soldado.

Passo 5 · Vantagens e Regionalismos.

A origem nobre de Ayla lhe dá a Vantagem **Nobreza**, que pode, em situações específicas, conferir-lhe certos privilégios ou *insights* devido à sua educação e conexões. No entanto, ela fugiu de casa.

Então ela só tem a seu favor a versão de 1 ponto: **Fidalga.** Ela também tem um **Patrono,** a **Brigada Ligeira Estelar.** Para compensar suas deficiências em diplomacia, ela tem carisma, então **Carismático** é uma vantagem óbvia.

Por fim, como ela veio do planeta Ottokar, tem direito a adotar ou não um **Regionalismo.** Ela o faz, obtendo **Reerguer-se.**

Passo 6 · Desafios Pessoais

A determinação implacável de Ayla é uma lâmina de dois gumes. Ela tem o **Código da Derrota,** uma desvantagem que mostra que ela nunca se permitirá ser vencida, o que pode levá-la a situações perigosas devido à sua relutância em recuar. Ela também tem **Teimosia,** tornando-a um pouco difícil de lidar – e fazer coisas a contragosto vai afetar o seu rendimento.

Passo 7 · Poderes e Técnicas

Como Ayla investiu bastante em pilotagem, é hora de investir em algo para quando estiver fora de seu robô gigante. Ela adiciona **Feitos Atléticos** à sua lista de Poderes.

Passo 8 · Perfis de Personagem

Bom, temos vinte perfis. A escolha dela é clara – o **Impulsivo.** Só que o grupo já tem um Ponto. Sem problemas: como o Ponto do grupo por acaso não é um Impulsivo, ela pode adotar Impulsivo como a faceta de um Contraponto: a **Outra Mão.** E isso não significa ser um coadjuvante do Ponto! Ela tem importância igual, como todo bom protagonista!

Para jogadores de 3DeT Victory...

Brigada Ligeira Estelar é um RPG de ficção científica. Neste universo, a magia simplesmente *não existe.* Mas como usamos o *engine* do sistema **3DeT Victory** para nossas regras, esbarramos em um pequeno problema…

Os **Pontos de Mana (PM).** Eles são o coração de muitos feitos de seu personagem, mas falar em "mana" neste cenário é pra lá de esquisito e até quebra a imersão no jogo. Por isso, serão rebatizados como **Pontos de Motivação.** Fiquem tranquilos, a sigla PM permanece a mesma.

Da mesma forma, a vantagem Magia foi substituída por Poderes Mentais. Mas não se preocupem! O princípio básico do sistema permanece: **Efeitos, não Causas.** Se você for capaz de explodir coisas ao redor, qual a diferença? Em termos de regras, nenhuma. Fiquem tranquilos.

Assim, perícias como Ocultismo ou vantagens como Magia estão ausentes — mas em compensação, nós temos personagens com poderes psíquicos (como em muitos desenhos animados japoneses do gênero) e perícias ou vantagens ligadas a eles. Fiquem tranquilos quanto a isso.

Passo 9 · Máquinas

Como ela tem um Patrono, ele lhe concedeu um um robô gigante (no caso, o **Hussardo Imperial,** página 104). Assim, não precisará gastar pontos para ter seu robô ou ter sob seu comando outros veículos (e ela sabe pilotá-los. Ayla tem Pilotagem, lembra?). No entanto, ele não pertence à Ayla. Ele pertence à própria Brigada Ligeira Estelar e cabe à ela ser responsável por a esta Máquina.

Passo 10 · Revisando

Chegou a hora de considerar o conjunto completo. Ela gastou cinco pontos em Atributos, dois em Perícias e Especializações, obteve gratuitamente o poder **Mais Além** ao comprar o arquétipo Humano (0pt), gastou mais dois pontos com poderes e ainda adquiriu dois pontos extras em Desvantagens. Com isso, tem um ponto sobrando.

O que falta? Bem, como ela tem apenas 5PMs, Ayla decide colocar este ponto na vantagem **+Motivação**, compensando essa deficiência. Agora ela tem 15PMs. E assim temos…

AYLA SARDAR

Piloto Rebelde da Brigada Ligeira Estelar

P2 H1 R2

PA2 PM15 PV10

Arquétipo: Humano

Perfil: Outra Mão (Impulsivo)

Perícias: Luta, Pilotagem

Vantagens: Nobreza (Fidalga), Patrono (Brigada Ligeira Estelar), Carismática, +Motivação.

Desvantagens: Código da Derrota, Teimosa

Poderes: Mais Além, Feitos Atléticos

Técnicas: Reerguer-se (Regionalismo)

Máquinas: Robô Hussardo Imperial

Além das regras, você pode adicionar elementos únicos ao seu Protagonista. Ayla pode ser aficionada por uma antiga forma de música cheia de guitarras elétricas ou portar um cordão com a foto dela e sua família (de quem ela sente falta). Esses detalhes, embora não afetem diretamente as mecânicas de jogo, enriquecem a personalidade de um personagem.

Enfim, temos nossa protagonista. Agora, vamos dissecar os itens um a um!

Pontos

Todo Protagonista é criado através da distribuição de pontos, refletindo suas habilidades e competências. A capacidade do seu Protagonista é determinada por essa pontuação.

Você dispõe de **10 pontos iniciais** para investir em atributos, vantagens, perícias, o que for.

Caso deseje, pode optar por desvantagens. Elas permitirão a você adquirir pontos adicionais. No entanto, tenha cautela: você só pode acumular até **–2 pontos** dessa maneira.

À medida que a saga avançar, seu Protagonista terá oportunidades de crescimento através da **Experiência.**

Atributos

Esses números são o núcleo do seu Protagonista, representando suas capacidades inatas. Quanto mais elevados, melhores eles serão.

Atributos têm uma escala que vai de **0** a **5.**

Cada ponto investido proporciona 1 ponto de atributo. Durante a criação de um Protagonista, nenhum atributo pode ultrapassar o valor de 5, mesmo com pontos disponíveis. Com o passar do tempo e ao adquirir Experiência, este limiar poderá ser ultrapassado. Exceções ocorrem quando um incremento temporário é fornecido por algum benefício – é permitido ultrapassar o valor 5 momentaneamente, mas logo tudo retornará ao seu estado original.

Aqueles que ousarem conceber um Protagonista com deficiências específicas podem atribuir valor 0 a um ou mais atributos. Entretanto, pesando fraquezas e forças, é sensato investir ao menos um ponto em cada atributo. Afinal, são apenas três – não economize em potencial!

	PODER	HABILIDADE	RESISTÊNCIA
0	Criança ou ancião.	Abaixo da média.	Inspira fragilidade
1	Média humana.	Comum.	Média humana.
2	Atlético ou Treinado.	Talentoso.	Ao ser derrubado, reage.
3	Soldado ou lutador forte.	Extremamente capaz ou Experiente.	Não é fácil de derrubar
4	Musculoso – ou mestre em combate.	Elite entre pilotos. Pode se juntar aos melhores.	Não é fácil de segurar
5	Você sai no braço com Proscritos.	Você pode ser um ás lendário.	Você é uma rocha aos olhos do mundo.

Os atributos desempenham papel vital tanto em façanhas físicas quanto mentais. Eles são: **Poder (P), Habilidade (H)** e **Resistência (R).**

• **Poder:** força bruta e influência pessoal. Reflete tanto a capacidade física de realizar proezas quanto o magnetismo e carisma de um líder nato. Seja para enfrentar uma ameaça cósmica ou um oponente carismático, o Poder será seu fiel aliado.

O Poder também determina seus **Pontos de Ação.**

• **Habilidade:** agilidade e intelecto. Reflete-se às destrezas manual e cognitiva do Protagonista, permitindo-o superar desafios que exigem precisão e astúcia. Da destreza em um combate manual à decodificação de um enigma de séculos, a Habilidade é a chave.

A Habilidade também determina seus **Pontos de Motivação.**

• **Resistência:** durabilidade física e mental. Não é apenas sobre a robustez de seu Protagonista, mas também sobre sua determinação e força de vontade para resistir a manipulações e adversidades. Em combate, a Resistência é um escudo contra danos, ajudando a atenuar os efeitos de ataques inimigos.

A Resistência também define seus **Pontos de Vida.**

Lembre-se: cada detalhe pode ser a diferença entre a vitória e a derrota. Escolha sabiamente seus atributos!

Recursos

Os **Recursos** representam as capacidades excepcionais e reservas internas de um Protagonista em Brigada Ligeira Estelar RPG. Eles são vitais para sua performance em desafios físicos e mentais.

Cada Recurso é calculado a partir de um atributo específico. O cálculo padrão é multiplicar o atributo por 5 (ou por 1, no caso de PA). Assim, determina-se a quantidade desse recurso à disposição do Protagonista.

Pontos de Ação (PA) representam momentos de genialidade tática ou lampejos de sorte. Podem ser empregados para reverter situações adversas, obter um benefício inesperado ou até desencadear o ímpeto para realizar movimentos adicionais. Os Pontos de Ação vêm do Atributo Poder: **PA = P.**

Pontos de Motivação (PM) são a força interior que alimenta habilidades extraordinárias, sejam elas capacidades únicas ou técnicas aprendidas ao longo de suas aventuras. Os Pontos de Motivação vêm do Atributo Habilidade: **PM = Hx5.**

Pontos de Vida (PV) são uma indicação do vigor e resiliência física do Protagonista, mas também de sua força de vontade. A perda de PV pode causar ferimentos, desgastes físicos ou mesmo uma baixa em sua moral. No entanto, enquanto o Protagonista tiver pontos de vida, ele se mantém em ação, desafiando adversidades. Os Pontos de Vida vêm do atributo Resistência: **PV = Rx5.**

Lembrando que, em situações onde um atributo específico for 0, o Recuso correspondente será 1. Por exemplo, se você foi reduzido a H0, seu Protagonista terá apenas 1 PM disponível.

Perícias

As perícias são habilidades e conhecimentos que o Protagonista adquire através de rigoroso treinamento, estudo aprofundado ou experiências vividas. Cada perícia reflete um conjunto específico de habilidades, dando ao Protagonista a capacidade de enfrentar desafios variados, seja no comando de um robô gigante ou desvendando mistérios.

Estas habilidades abrangem desde as artes de combate, passando por ma-

nobras precisas em naves espaciais, até conhecimentos profundos em tecnologia alienígena ou ecossistemas desconhecidos. Ao investir 1 ponto em uma perícia, o Protagonista se torna um especialista naquele campo. Por exemplo, ao selecionar a perícia "Máquinas", o Protagonista estará apto a dominar a arte da pilotagem, engenharia e manutenção de qualquer artefato tecnológico. Optando pela perícia "Animais", ele estará capacitado a interagir, cuidar e compreender criaturas de todos os cantos da constelação.

No contexto de Brigada Ligeira Estelar RPG, as perícias são vitais. Além dos atributos básicos, as perícias moldam a identidade e a versatilidade do Protagonista. Quando um desafio relacionado a uma perícia específica surgir, o jogador terá a vantagem de rolar um dado adicional. É fundamental para todo Protagonista dominar ao menos uma perícia – mas é sábio dominar várias.

Aqui listamos as perícias disponíveis e suas aplicações. Entretanto, a Constelação oferece infinitas possibilidades. Se uma situação não estiver especificada, simplesmente adapte a perícia mais pertinente e continue sua jornada.

Animais: na Constelação, o Protagonista pode encontrar criaturas de inúmeras espécies. Esta perícia lhe permite cuidar, treinar e até estabelecer uma comunicação rudimentar com seres de todos os cantos.

Arte: desde performances em grandes metrópoles estelares até a criação de pinturas ou esculturas, o Protagonista com esta perícia é versado em diversas expressões artísticas, abrangendo cantar, dançar, tocar música, entre outros.

Esporte: em mundos com diferentes esportes, o Protagonista conhece as regras e é capacitado para enfrentar desafios físicos, desde correr em terrenos de diferentes gravidades até nadar em oceanos desconhecidos.

Influência: no complexo cenário da Aliança Imperial, saber persuadir, liderar e obter informações é crucial. Esta perícia abrange desde diplomacia até técnicas de barganha.

Luta: o Protagonista é treinado em combate, seja corpo a corpo, à distância ou com armamentos tecnológicos, se destacando nos confrontos mais intensos, além de ter noções de estratégia de combate.

Manha: esta perícia envolve habilidades como sabotar equipamentos, arrombar fechaduras, se disfarçar, falsificar, ser furtivo e rastrear de forma discreta.

Máquinas: em um universo tecnológico, o Protagonista é um expert em construir e consertar máquinas, veículos e aparelhos, além de ter proficiência com sistemas computadorizados.

Medicina: com esta perícia, o Protagonista domina as práticas médicas, sendo capaz de tratar doenças desconhecidas, realizar cirurgias complexas e até salvar vidas em situações extremas.

Pilotagem: você domina a condução de veículos, naves, barcos e até robôs gigantes, sendo capaz de manobras incríveis quando está com um manche nas mãos.

Psiquismo: alguns indivíduos possuem capacidades além do comum. Com esta perícia, o Protagonista pode compreender, interagir e até mesmo manifestar habilidades psíquicas ou paranormais.

Percepção: dotado de sentidos aguçados, o Protagonista percebe detalhes que outros poderiam perder, seja notando ameaças escondidas ou decifrando mensagens sutis.

Saber: o Protagonista é um poço de conhecimento teórico, abrangendo ciências, idiomas e até conhecimentos ocultos.

Sobrevivência: em uma constelação com muito a desbravar, saber como sobreviver é vital. O Protagonista pode encontrar alimento, construir abrigos e se orientar em territórios selvagens.

Vantagens

No universo de Brigada Ligeira Estelar, os Protagonistas *não são* indivíduos comuns; eles possuem habilidades singulares que os distinguem e os tornam aptos para as missões mais desafiadoras. Além de dominar atributos e perícias, um Protagonista tem a opção de dedicar seus pontos para adquirir vantagens. Essas vantagens podem representar técnicas avançadas, habilidades inatas ou capacidades especiais adquiridas ao longo de sua jornada ou treinamento.

A origem dessas vantagens é muito diversa: seu **Alcance** pode derivar de uma pistola de energia, um robô gigante com braços hidráulicos extensíveis ou talvez uma habilidade única de modulação vocal. Ser **Carismático** no cenário pode significar que você é uma figura imponente com uma presença natural de liderança, talvez uma celebridade reverenciada em vários mundos da Constelação – ou apenas uma pessoa muito simpática e descomplicada de se lidar.

Todas as vantagens oferecem efeitos distintos, mas **a narrativa por trás delas é sua prerrogativa como jogador.** É vital recordar que termos como "ataque" e "defesa" em vantagens não se limitam ao combate físico. Um Ataque Especial pode representar um poderoso golpe físico, mas também pode ser uma retórica envolvente num debate político ou uma cantada irresistível que conquista corações.

Um Protagonista pode possuir quantas vantagens forem necessárias para sua missão, desde que tenha os pontos para adquiri-las.

Especializando seus Atributos

"Se eu for grande e musculoso, vou me tornar carismático por tabela?" Não necessariamente. As vantagens **Ágil, Carismático, Forte, Gênio, Resoluto, Vigoroso** e as desvantagens **Antipático, Atrapalhado, Fracote, Frágil, Indeciso** e **Tapado** permitem que você especialize seus atributos, permitindo, por exemplo, a criação de alguém com P4 incapaz de erguer um objeto simples devido à desvantagem Fracote.

Estas vantagens e desvantagens atuam conforme o contexto. Em batalhas, ser **Ágil** ou **Forte** é fundamental. Já em disputas sociais, **Carismático** ou **Resoluto** podem prevalecer.

Importante notar que ao usar habilidades que trocam o atributo de ataque ou defesa, esses efeitos são os únicos que não são transferidos. E claro, combinações contraditórias de vantagens e desvantagens são proibidas – não é possível ser simultaneamente **Forte** e **Fracote**, nem **Resoluto** e **Indeciso**, nem **Gênio** ou **Tapado**.

Aceleração (1pt)

Você (ou a máquina sob seu comando) tem o dom de agir a uma velocidade impressionante. Por 1PM, é possível efetuar um movimento adicional em sua ação.

Além disso, antes da rolagem, 1PM pode ser gasto para garantir Ganho na iniciativa ou em testes de Habilidade quando a intenção é correr, escapar ou perseguir um adversário.

+Ação (1 pt cada)

A cada vez que adquire esta vantagem, seu reservatório de Pontos de Ação cresce, ganhando +2PA. Por exemplo, com P3 (3PA) e investindo 1 ponto em +Ação, você eleva sua capacidade para 5PA. Esta vantagem pode ser adquirida múltiplas vezes, sempre adicionando +2PA.

Acumulador (1 pt)

Cada golpe certeiro que você desfere amplifica sua intensidade para o próximo. Isso pode valer para golpes morais também. Ao acertar um ataque e gastar 2PM, seu próximo ataque ganha Poder +1. Mantenha o ímpeto, e esse aumento pode continuar até um máximo de P+5. Entretanto, qualquer erro ou ação que não cause dano zera essa progressão acumulada.

Adaptador (1 pt)

Você pode anexar equipamentos ao seu robô, nave, veículo ou armadura. É a prerrogativa para a instalação de Tepeques (ver página 106).

Afilhado (1 pt)

Você tem um "padrinho" que abre as portas que surgirem em seu caminho simplesmente por existir — basta mencionar seu nome! Diferente de um Patrono, um padrinho nunca exige nada de seu afilhado. Também não é necessário gastar PMs para invocar sua influência. O personagem simplesmente menciona suas *costas quentes* e pode obter favores ou vantagens sociais, de acordo com o mestre.

Um **Afilhado** deve ter cuidado ao usar o nome de seu padrinho. Caso use-o para atividades desonradas ou contra a natureza dele, pode perder suas boas graças e ficar sem acesso a essa vantagem.

Ágil (1 pt)

Você possui uma destreza incomparável, somando +2 em testes de Habilidade ligados à agilidade, coordenação ou equilíbrio, incluindo testes de iniciativa. Antes de um desses testes, 2PM podem ser gastos para conseguir um acerto crítico com 5 ou 6.

Lembre-se, a vantagem **Ágil** é incompatível com a característica **Lento**.

Ajudante (1 pt cada)

Ter um aliado confiável pode ser a diferença entre o sucesso e o desastre. O seu ajudante pode ser humano – como um operativo de suporte — ou um robô utilitário, um animal de companhia, talvez até um objeto tecnológico com propriedades únicas. Por exemplo, um **Ajudante Lutador** pode ser representado por uma arma inteligente ou um colega que surge em seu auxílio quando for necessário.

Uma vez por turno, você pode gastar 2PM para solicitar a assistência do seu ajudante. A natureza dessa ajuda varia conforme sua especialidade:

• **Médico:** restaura 2D de PV em um aliado próximo ou dá uma nova chance contra efeitos adversos (paralisia, veneno, doença, tristeza…) após uma falha.

• **Especialista:** proporciona Ganho em um teste de perícia, exceto em situações ofensivas ou defensivas.

• **Familiar:** este animal de companhia exige apenas 1PM para ser convocado e corta pela metade o custo de outra vantagem nesse turno.

• **Lutador:** concede Ganho em um ataque ou melhora a defesa por um turno.

• **Montaria:** oferece um movimento adicional ou Ganho em iniciativa por 1PM.

Álcance (1-2 pt)

Com esta vantagem, seus ataques ou habilidades podem afetar adversários situados a maiores distâncias.

1pt. Você pode atingir inimigos que estejam Longe sem penalidades, e Muito Longe com uma Perda.

2pt. Você também pode atingir Muito Longe sem penalidades.

Isso também permite que você auxilie aliados mais afastados ou empregue suas habilidades em alvos remotos. Você pode usar **Cura** ou capacidades psíquicas à distância. Sem **Alcance**, salvo se uma vantagem disser o contrário, você só pode usá-la contra alvos próximos (Perto).

Alternância (1 pt)

Você tem diferentes aspectos pelos quais se manifesta às pessoas. Pode ser obra de disfarces, corpos alternativos de um andro-ginóide (que transfere sua mente de um para outro) ou qualquer outra maneira de mudar rapidamente de aparência.

Não é o mesmo que **Transformação**, porque você mantém seus mesmos poderes e capacidades.

Funciona como um disfarce perfeito (todos os testes para descobrir você resultarão em Perdas para o oponente). Você pode comprar várias vezes essa vantagem, uma para cada nova aparência.

Anulação (2 pt)

Você impede o alvo de usar um poder. Após o uso de uma vantagem em sua presença (Longe ou menos), você pode tentar usar uma ação e 3PM para tentar anular essa vantagem. O alvo faz um teste de R (9 + Poder do anulador) para tentar evitar. Se falhar, não pode mais usar essa vantagem até a cena terminar, o efeito ser cancelado ou ele ser derrotado.

Você também pode anular uma vantagem se souber, com antecedência, que o alvo a possui. Você pode tê-lo visto usar antes, descoberto em um banco de dados, conhecê-lo por ele ser Famoso ou Infame, ou fazendo um teste de perícia (Saber, Manha, Percepção, 12).

A cada turno após o primeiro, o alvo pode fazer um teste de R (9 + Poder do anulador) para cancelar o efeito.

Apenas uma vantagem pode ser anulada por vez. Se você quiser anular outra vantagem, a primeira será liberada.

Arena (1 pt cada)

Existem locais onde você brilha mais do que os outros. Neste lugar, você pode gastar 2PM para ter Ganho em um teste.

A Arena é escolhida pelo jogador, mas sempre com aprovação do mestre. Algumas sugestões são:

- **Água** (praia, barcos, chuva, superfície da água, embaixo d'água)
- **Céu** (em testes contra oponentes, só vale se estes também estiverem voando)
- **Cidades** (ruas, telhados, topo de prédio, aposentos, corredores, escadas)
- **Ermos** (desertos, florestas, montanhas, pântanos, geleiras...)
- **Espaço** (gravidade zero, cinturões de asteroides, combate orbital)
- **Subterrâneo** (cavernas, calabouços, esgotos)
- **Uma categoria de lugares específicos** (bares, hospitais, bibliotecas, shoppings...)
- **Um único lugar no mundo** (provavelmente sua base de operações) e vizinhanças.

Artefato (1 pt ou mais)

Em sua jornada, você adquiriu um item de grande poder e singularidade. Seja uma arma ancestral, um dispositivo tecnológico avançado, ou até uma nave de combate especial, apenas você tem a capacidade de desbloquear seu potencial total.

Esse artefato não é apenas um objeto do cotidiano; ele traz consigo benefícios tangíveis. A cada ponto investido nesta vantagem, você dispõe de 10XP para adquirir itens especiais listados sob "Recompensas" (exceto um veículo).

Assustador (1 pt)

Sua aparência (ou a de seu robô) apavora os outros. Gaste um movimento e 1 PM para encarar uma pessoa, que deve fazer um teste de Resistência contra seu Poder. Se a vítima falhar, sofre Perda até o fim do combate. Se for uma falha crítica, também sairá correndo de você por 1d6 turnos.

Ataque Especial (1 pt cada)

Quando você se prepara para lançar um ataque, você tem a opção de potencializar ou modificar essa ação com variadas técnicas e habilidades:

• **Área:** você libera seu ataque, afetando todos aqueles próximos ao alvo designado. 3PM.

• **Anti-Aéreo:** fornece +3 em ataques com a vantagem **Alcance**. Se causar dano, anula a habilidade de Voo do oponente até o fim do combate ou até ser consertado. 3PM.

• **Aproximação:** ao atacar, você recebe um movimento extra que o coloca imediatamente à distância corpo-a-corpo do alvo (Perto). 2PM.

• **Atordoante:** dobre o atributo de ataque, mas o dano causado será obrigatoriamente não-letal. 2PM

• **Automático:** apenas para ataques com **Alcance**. Uma arma que dispara constantemente quando ativada. Você ganha um único ataque extra nesse turno, com a mesma FA do primeiro. 2PM por ataque.

• **Choque:** você pode direcionar sua determinação, atacando com Resistência ao invés de Poder. Quaisquer modificadores que normalmente afetariam seu Poder agora afetam a Resistência. Efeitos cinéticos também são considerados choque. 1PM.

• **Contra-Ataque:** ao ser atingido por um **Ataque Especial** ou **Manobra**, você pode realizar um contra-ataque em resposta, pegando seu oponente desprevenido, mesmo que já tenha atacado naquele turno. Não é possível contra-atacar este ataque. 2PM.

• **Derrubar:** independente do **Ataque Especial** causar dano ou não, seu oponente deve fazer um teste de Defesa resistido. Em caso de falha, ele cai. Um personagem caído tem Perda e se move apenas 1m por ponto de H. Para se levantar, é preciso gastar um movimento. 1PM.

• **Distante:** ao custo de 1PM, seu ataque estende um grau adicional de distância. Isso pode se somar à vantagem **Alcance** (podendo atingir **Fora de Alcance**, inclusive). 1PM.

• **Empurrar:** o alvo deve fazer um teste de Poder resistido contra sua Resistência Em caso de falha, ele será empurrado por uma

quantidade de metros igual a diferença dos testes, multiplicado pela escala. 1PM.

• **Enfraquecedor:** em vez de causar dano, o ataque funciona como a vantagem **Enfraquecer** (veja adiante), pelo custo normal em PMs.

• **Espiritual:** faz com que o adversário perca PM ao invés de PV. Teoricamente, música pode ser um ataque espiritual. 1PM.

• **Expansivo:** caso vença a defesa adversária com ataques corpo-a-corpo, você pode ativar este poder para causar um acréscimo de dano equivalente ao seu Poder. Ele pode ser ativado após ter a certeza de superar a defesa adversária. 1PM.

• **Indefensável:** o alvo não rola dados no teste de defesa contra este ataqueoder. 3PM.

• **Múltiplo:** Você pode atacar mais de um alvo dentro do alcance. Cada alvo extra requer 1PM adicional, até um máximo igual à Habilidade. Todos os alvos fazem testes de defesa separados, mas o mesmo teste de ataque serve para todos. Vale apenas para vários alvos: para atacar o mesmo alvo várias vezes, use **Potente** para representar o dano dos ataques extras.

• **Penetrante:** seu ataque faz com que o adversário sofra Perda na defesa. 2PM.

• **Perigoso:** Seu ataque causa um acerto crítico com 5 ou 6. 1PM.

• **Poderoso:** Em um golpe crítico, você pode gastar 2PM para adicionar seu Poder ao dano novamente.

• **Potente:** Amplie o Poder do seu ataque em +2. Você pode comprar este efeito mais vezes (por exemplo, 3pt por um **Ataque Especial** que gasta 3PM e ataca com P+6). 1PM para cada P+2.

• **Preciso:** Canalizando sua técnica, você ataca com Habilidade ao invés de Poder. Todos os modificadores que normalmente ajustariam seu Poder agora afetam a Habilidade. 1PM.

• **Puxar:** após causar dano, o oponente será puxado para próximo do atacante, até um espaço adjacente a ele. 1PM.

• **Teleguiado:** apenas para ataques com **Alcance**. O ataque persegue o alvo, impondo Perda em tentativas de esquiva. 1PM.

• **Titânico:** seu ataque atinge seu pico de eficiência, resultando em um acerto crítico automático. 3PM.

Adquirindo esta vantagem repetidamente, você amplia sua lista de ataques especiais. Durante um confronto, você pode decidir quais técnicas deseja combinar, dependendo da situação tática e do adversário. Por exemplo, um ataque que combine Preciso e Penetrante custaria 3PM no total.

Aura de Partículas (1 pt)

Usada por naves e estações espaciais. É igual à desvantagem Maldição, em termos de máquinas (veja na página 55), mas você consegue direcionar seus efeitos contra os oponentes e ela não se volta contra você. Além disso, ela também impõe Perda a ataques com **Alcance.** Ativar a **Aura de Partículas** consome 1 PM. Ela dura um número de turnos igual a sua Resistência.

Base (1 pt)

Seja numa nave de luxo ou numa estação escondida em um planeta desabitado, sua base é um refúgio para se reagrupar, descansar e planejar sua próxima jogada.

Você pode se ocultar em sua base em situações fora de combate. No entanto, caso esteja em circunstâncias perigosas ou de extremo risco, essa habilidade pode ser negada pelo mestre. Você pode levar consigo um número máximo de aliados igual a Poder + Habilidade. Esta é uma viagem de mão única – você pode alcançar sua base de qualquer lugar, mas não pode voltar para onde estava (sua nave pode tê-lo deixado lá e ter ido para outro lugar, por exemplo)! Para isso, terá que recorrer a outros meios.

A base serve como um santuário, otimizando sua recuperação e obtenção de recursos – além de fornecer ganho em testes realizados lá.

Brutal (1 pt cada)

Ao atacar inimigos, além de causar dano, você recupera suas próprias energias.

• *Vida*. Para cada 3 pontos de dano causados a um oponente em combate, você recupera 1 Ponto de Vida.

• *Motivação*. Para cada 3 pontos de dano causados a um oponente em combate, você recupera 1 Ponto de Motivação.

• *Derrota*. Cada vez que derrota um oponente em combate, você recupera 3 Pontos de Vida e 1 Ponto de Motivação.

Você pode comprar cada versão por 1pt cada, e/ou a mesma versão várias vezes. Seus efeitos se acumulam.

Esta vantagem funciona apenas em combates de verdade, contra oponentes de verdade. Você não recupera vida ou motivação atacando as paredes, e nem aliados voluntários com **Cura** ou **Regeneração**!

Carismático (1 pt)

Seu carisma se destaca. Você consegue fazer as pessoas gostarem de você com facilidade, ganhando +2 em Poder durante testes sociais ou interações. Por 2PM, você pode potencializar essa aura, aumentando suas chances de um acerto crítico em 5 ou 6.

Comando (1 pt)

Você tem autoridade de comando em campo de batalha. Isso vale para qualquer tipo de hierarquia militarizada, mesmo que não represente um corpo militar a serviço do governo: piratas, corsários e milícias têm capitães. Grupos terroristas também têm alguém que os comande em campo, mesmo que não usem termos militares.

Quando combate ao lado de seus comandados, você dobra sua Habilidade em testes de iniciativa. Além disso, recebe um bônus igual à sua Habilidade em testes de Poder para impor sua opinião sobre qualquer outro personagem a bordo.

Em geral, esta vantagem não confere autoridade sobre Protagonistas, apenas Coadjuvantes. Caso todo o time esteja de acordo, o mestre pode permitir que um personagem seja o superior dos demais, mas ele precisará ter pelo menos um nível de hierarquia superior aos outros, seja como nobre ou militar.

Comunicação (1 pt)

Seu equipamento tem algum meio de se comunicar à distância. Ele não precisa ser baseado na projeção da voz – pode ser um sinal luminoso, por exemplo. Cada uso custa 2 PMs por rodada ativa. Nesse período, qualquer um com o equipamento apropriado pode detectá-lo.

Contudo, para ouvir a transmissão, o receptor deve estar dentro do alcance.

Estabelecer contato é mais difícil conforme a distância: um teste Fácil para qualquer coisa na mesma área. Médio para comunicar-se no mesmo planeta, Difícil no mesmo sistema solar, Muito Difíceis para qualquer ponto da Constelação do Sabre e quase impossíveis para conseguir contato fora dele (se é que existe algo além do Sabre).

Confusão (1 pt)

Você é capaz de deixar os oponentes tontos.

Faça um ataque e gaste 2PM. Se vencer a defesa do alvo, além de sofrer dano, ele fica confuso. Nesse estado ele não consegue escolher os alvos de suas perícias ou vantagens, incluindo ele próprio: os alvos são escolhidos ao acaso pelo mestre.

A confusão dura até o fim da cena, ou até o alvo sofrer dano. A cada turno, o alvo pode fazer um teste de R (9 + Poder do atacante) para cancelar o efeito.

Cura (1 pt)

Você pode curar a si mesmo, ou a alguém que possa tocar.

Você pode gastar 2PM para curar 1D PV, até um limite de dados igual à Habilidade. Por exemplo, se tiver H2 você pode curar até 2D PV em um personagem, gastando 4PM.

Você também pode gastar 2PM para que um personagem repita um teste de Resistência contra algum efeito negativo duradouro (paralisia, veneno, doença, tristeza...) após ter falhado.

Defesa Especial (1 pt cada)

Possuir técnicas especiais de defesa pode ser tão vital quanto ter um ataque poderoso. Seja por meio de tecnologias defensivas avançadas, habilidades intrínsecas ou técnicas de combate refinadas, você tem diversas opções para se proteger de ameaças:

• **Blindada:** a defesa consegue acerto crítico com 5 ou 6. 1PM.

• **Bloqueio:** você defende usando Poder em vez de Resistência. Qualquer bônus ou penalidade que afetaria sua Resistência passa a afetar Poder. 1PM.

• **Esquiva:** você defende usando Habilidade em vez de Resistência. Qualquer bônus ou penalidade que afetaria sua Resistência passa a afetar Habilidade. 1PM.

• **Proteção:** você ajuda um aliado a se defender. Se um personagem Perto de você é atacado, você pode ativar a vantagem e usar sua defesa em vez da dele, com quaisquer manobras ou recursos que quiser. Se mesmo assim o ataque causa dano, é o aliado que o recebe. 1PM por aliado.

• **Provocação:** você atrai sobre si um ataque contra um aliado, recebendo-o em seu lugar. Se um personagem Perto de você é atacado, você pode ativar a vantagem e receber esse ataque no lugar dele. Você usa sua defesa normalmente, com quaisquer manobras ou recursos que quiser. Se mesmo assim o ataque causa dano, é você que o recebe. 1PM.

• **Reflexão:** você devolve o golpe para o oponente. Caso sua defesa seja maior que o ataque do adversário, ele sofre dano igual à diferença. 1PM.

• **Robusta:** quando consegue um crítico na defesa, você pode gastar 2PM para somar sua Resistência mais uma vez.

• **Tenaz:** +2 na defesa. Você pode comprar este efeito mais vezes (por exemplo, 4pt por uma Defesa Especial que gasta 4PM e defende com +8). 1PM a cada +2.

• **Titânica:** Você supera seus limites e seu potencial! Você tem um crítico automático na defesa, e ela será considerada perfeita com qualquer resultado. 3PM.

Você pode comprar esta vantagem mais vezes para ter vários efeitos. Você pode escolher, no momento da defesa, quais efeitos quer usar ou não. Uma Defesa Blindada e Tenaz ×2, por exemplo, custa 3PM para ser usada.

Para efeitos que reduzem o custo em PM, uma **Defesa Especial** com vários efeitos é considerada uma única vantagem.

Desgaste (1 pt)

Após seu ataque, os efeitos persistem, desgastando continuamente seu alvo com efeitos residuais, seja por um armas bacterianas, queimaduras de radiação ou outro método que você idealize.

Ao gastar 2PM em um ataque bem-sucedido, o adversário sofre o mesmo dano, mais uma vez, na próxima rodada. Ele pode neutralizar este dano extra, usando sua próxima ação para se recuperar – tomando um remédio, jogando fora suas roupas em chamas ou qualquer ato do tipo.

Devoto (1 pt)

Guiado por um propósito superior, seja um código ancestral, crença pessoal, um juramento feito no passado ou até uma vingança. Seja qual for, esse grande objetivo guia seus atos e sua vida.

Ao fazer um teste quando está seguindo ou defendendo sua devoção, você pode gastar 2PM para ter Ganho.

Você pode recorrer à devoção até duas vezes por cena.

Elo Mental (1 pt)

Talvez você tenha poderes psíquicos e compartilhe uma ligação especial com outro personagem, que pode ser um jogador ou NPC. Ele também deve ter esta vantagem.

Vocês compartilham os seguintes poderes:

• Enquanto conseguem ver um ao outro, vocês percebem seus pensamentos e se comunicam sem nenhum sinal aparente.

• Em situações de perigo, você pode gastar PM de seu aliado para seu próprio uso, e vice-versa.

• Quando você tem Ganho em certo teste, antes de rolar, pode escolher passar esse Ganho para o aliado. Ele deve usar o Ganho no mesmo tipo de teste, na primeira oportunidade.

Quando não podem ver um ao outro, vocês sentem apenas emoções gerais, mas sempre sabem em que distância e direção o outro está.

Enfraquecer (2 pt)

Seu robô ou equipamento pode enfraquecer algum atributo de um adversário temporariamente.

Gaste entre 2 e 6 PM e ataque a vítima. Caso você vença, ela não sofre dano, mas perde 1 ponto em um atributo à sua escolha para cada 1PM gastos. O alvo tem direito a um teste de Resistência contra seu Poder, e o efeito dura até o fim do combate ou cena.

Esse é o tipo de equipamento que se espera de uma quimera proscrita ou de um grupo terrorista como a TIAMAT, mas não de um personagem heroico na Constelação do Sabre.

Estender (1 pt)

Você pode estender o efeito de suas vantagens a seus companheiros. Ao usar uma vantagem pessoal que afeta apenas você (um campo de força gerado por equipamento, por exemplo), pode gastar 1PM por turno para que ela também funcione com um aliado Perto (ou 2 PMs para dois aliados. Vocês entenderam o princípio).

Vantagens que atacam ou prejudicam outros alvos não podem ser afetadas por Estender.

Especialidade (1 pt)

Você tem +1 de bônus em Poder ao usar um tipo de arma específica. Não pode ser comprado de novo.

Esper Treinado (1 pt)

Você dominou seus poderes há bastante tempo e pode simplesmente eliminar sua Restrição da Origem: Esper. O mestre tem o direito de restringir ou não a posse dessa vantagem àqueles que também tenham a vantagem Experiente.

Experiente (1 pt)

O personagem padrão de *Brigada Ligeira Estelar* tem entre 14 e 16 anos de idade. Com essa vantagem, você pode começar com um personagem mais velho. Mesmo que seja ainda jovem, já possui uma boa bagagem de ocorrências importantes em sua vida e elas fazem parte de quem você é. Você recebe um bônus de +2 em todos os testes de Resistência.

Famoso (1 pt)

Em diversos planetas, você é reconhecido. Em situações sociais com NPCs que o identificam (normalmente em um resultado de 1-4 em 1D), gastar 3PM lhe garante Ganho devido à sua renomada reputação. Você não pode ser Famoso e também Infame.

Foco (1 pt)

Concentrando sua atenção, mirando com precisão ou meditando sobre uma tarefa à sua frente, você potencializa sua capacidade.

Gaste 2PM e use um turno inteiro se concentrando. Você tem Perda na defesa durante esse tempo e, se sofrer dano, perde a concentração e os PM gastos. No turno seguinte, seu próximo teste recebe um crítico automático (atributo somado outra vez). Você ainda pode rolar mais críticos normalmente.

Exemplo: um personagem com P2 gasta um turno preparando um argumento infalível e, no turno seguinte, faz seu teste de Influência. Para esse teste, ele vai somar seu Poder pelo menos duas vezes (2+2).

Forte (1 pt)

Você é muito forte. Recebe P+2 em testes para empreender esforços físicos como levantar peso, derrubar uma porta ou socar alguém. Este bônus é incluído em acertos críticos.

Você também pode gastar 2PM antes de fazer um desses testes para conseguir acerto crítico com 5 ou 6.

Gênio (1 pt)

Você tem inteligência acima da média. Recebe H+2 em testes para resolver problemas que envolvem conhecimento, inteligência e capacidade de raciocínio. Este bônus é incluído em acertos críticos.

Você também pode gastar 2PM antes de fazer um desses testes para conseguir acerto crítico com 5 ou 6.

Golpe Final (1 pt)

Você tem um golpe poderoso que pode finalizar um alvo já enfraquecido.

Gaste 3PM e faça um ataque contra um alvo que esteja perto da derrota. Esse ataque é elevado uma escala acima.

Identidade Alternativa (1 pt)

Você não é quem diz ser. Talvez você tenha uma identidade legal qualquer, como nome, sobrenome, carteira de identidade, passaporte... e você pode efetivamente provar que não é a mesma pessoa, talvez inocentando-se de crimes ou escapando das autoridades.

Todos os testes para ocultar sua identidade são considerados Ganho. Em contrapartida, testes de outros personagens para descobrir algo sobre você sempre têm Perda.

Ilusão (2 pt)

A tecnologia holográfica avançada ou habilidades psíquicas particulares permitem a criação de ilusões sofisticadas. Uma ilusão é uma projeção tridimensional, similar aos hologramas. Embora não possuam massa ou substância, elas são perfeitamente capazes de enganar sensores e percepções humanas.

Em circunstâncias normais, identificar uma ilusão requer um olhar atento ou equipamento de escaneamento avançado. Se alguém tenta interagir fisicamente com uma ilusão (como tentando tocá-la) ou se ela aparece fora do contexto (uma árvore no meio de uma estação espacial, por exemplo), um teste de Percepção pode ser realizado. A meta padrão para esse teste é 9 + quantidade de PM gastos na ilusão, embora o mestre possa ajustar isso se a ilusão for excepcionalmente realista ou inverossímil. A vantagem de Sentido é particularmente útil para detectar e ver através de ilusões.

O custo de PM para gerar uma ilusão varia conforme seu tamanho:

1PM: objetos pequenos, como uma ferramenta ou drone.

3PM: do tamanho de um humano, androide ou animal de estimação espacial.

5PM: tamanho de uma pequena nave espacial.

8PM: tamanho de uma nave capital ou estação espacial de médio porte.

Ilusões maiores ou intermediárias podem ter seus custos definidos em discussão com o mestre. Uma ilusão pode ser projetada em qualquer local dentro do seu campo de visão e mantém sua posição depois de criada. Mover uma ilusão exige um gasto de movimento do personagem durante o turno.

É possível ter várias ilusões ativas simultaneamente, mas mover cada uma consome um movimento. Uma ilusão permanece ativa enquanto você desejar, mas os PMs utilizados ficam "retidos" até que a ilusão seja desativada. Se o criador da ilusão for incapacitado, todas as ilusões desaparecem.

Imitar (1 pt)

Você consegue imitar uma das vantagens de seu alvo.

Quando alguém usa uma vantagem em sua presença (Longe ou menos), você pode tentar imitar essa vantagem. Faça um teste de Percepção (9): se tiver sucesso, você pode gastar 3PM para adquirir a mesma vantagem até o fim da cena.

Você também pode imitar uma vantagem se souber, com antecedência, que o alvo a tem. Você pode tê-lo visto usar antes, descoberto em um banco de dados, conhecê-lo por ele ser Famoso ou Infame, ou fazendo um teste de perícia (Saber, Manha, Percepção, 12). Neste caso, além de gastar PM, você precisa usar uma ação.

Apenas uma vantagem pode ser imitada por vez. Se conseguir imitar outra vantagem, a primeira será liberada.

Imortal (1 pt)

Seres humanos não são imortais, mas alguns construtos como os Andro-Ginóides podem o ser. Mesmo após as piores adversidades e ferimentos que deixariam outros seres na beira da morte, você sempre encontra um meio de retornar via tecnologia avançada, corpos reservas, memórias armazenadas. Em testes de morte, o pior resultado que você pode obter é ser deixado inconsciente.

Improviso (2 pt)

Quando pressionado, você invoca habilidades e conhecimentos aparentemente do nada. Seja recordando lições esquecidas, acessando informações da rede ou sendo abençoado com uma breve iluminação, você consegue, gastando 3PM, dominar uma habilidade (Vantagem, Técnica, Poder etc.) que não possuía até o fim da cena.

No entanto, essa habilidade é efêmera. Se você improvisar uma nova habilidade, a anterior se desvanece.

Imune (1 pt cada)

Talvez você seja um construto Andro-Ginóide, ou um animal de companhia, ou um experimento criado por engenharia genética, ou um ciborgue com muitos implantes… mas não importa: você é dotado de características únicas que o protegem contra ameaças específicas.

• **Abiótico.** Por ter constituição robótica, você não possui as necessidades típicas da maioria das criaturas. Não precisa se alimentar, hidratar, respirar o oxigênio de atmosferas ou descansar em um padrão diurno. Entretanto, ainda requer períodos de regeneração ou manutenção para restaurar suas energias.

• **Anfíbio.** Seus sistemas biológicos são adaptados para a vida em ambientes aquáticos e terrestres. Pode se deslocar nas profundezas oceânicas com a mesma facilidade que na superfície, e não é afetado pelos desafios da pressão ou da falta de oxigênio.

• **Doenças.** Seu sistema imunológico ou sua constituição são excepcionais, tornando-o resistente a infecções, sejam elas de origem natural ou criadas em laboratório.

• **Resiliente.** Seja por um treinamento rigoroso ou uma constituição robusta, você pode se esforçar ao extremo por longos períodos. Além disso, mesmo os ambientes mais inóspitos são adequados para você se recuperar.

• **Sem Mente.** Sua consciência opera de uma maneira fundamentalmente diferente, tornando-o imune a habilidades e capacidades especiais que atuam sobre a mente, como invasões psíquicas, ilusões mentais e controle mental.

Imunidade Legal (1 pt)

Você é um diplomata, embaixador, príncipe ou alguém fora da maior parte dos sistemas legais. Você não pode ser preso, e será solto assim que sua identidade for confirmada. A única instituição que pode prendê-lo, julgá-lo e condená-lo é aquela à qual você está atrelado.

Incorpóreo (2 pt)

Você pode se tornar intangível ou holográfico. Ao gastar uma ação e 5PM, você pode atravessar portas e outras barreiras físicas, e também será imune a qualquer dano por combate violento – exceto Magia ou ataques de outros seres Incorpóreos. Da mesma forma, você também não pode interagir fisicamente com objetos materiais e nem causar dano, exceto com Magia. Este efeito dura até o fim da cena, ou até você decidir encerrá-lo, ou ser derrotado. Mesmo intangível, você pode sofrer dano mental/emocional; palavras ainda machucam! Mesmo intangível, você pode sofrer dano mental/emocional; palavras ainda machucam! Este efeito dura até o fim da cena, ou até você decidir encerrá-lo, ou ser derrotado.

Inimigo (1 pt cada)

Você se especializou em combater um tipo de alvo. Contra estes inimigos, seu treinamento e conhecimento profundo permitem acertos críticos com um resultado de 5 ou 6. No entanto, é necessário que o adversário realmente pertença ao tipo determinado.

O custo normal da vantagem é 1 ponto para cada grupo, mas aumenta para 2pt se o grupo ou ameaça existe em grande abundância na campanha.

Em vez de um grupo, você também pode escolher um único arquétipo (exceto humano), ou mesmo um único personagem. Contra ele, todos os seus testes também recebem Ganho.

Inofensivo (1 pt)

Você pode ser visto como inofensivo, talvez por uma aparência delicada, uma aura amigável ou mesmo sua juventude. Essa percepção de vulnerabilidade lhe dá uma vantagem tática.

Em combate, por surpreender seu oponente, você ganha uma ação extra antes do primeiro turno. Sua aparência inofensiva não funciona com alguém que viu você lutar antes, nem funciona duas vezes com a mesma pessoa. Mesmo contra estes, no entanto, você tem Ganho ao rolar iniciativa.

No entanto, sua aura enganadora ainda lhe concede vantagens na iniciativa. Além disso, você pode canalizar 3PM para obter Ganho ao tentar enganar ou deslizar despercebido. Ser Inofensivo e Monstruoso são mutuamente excludentes.

Instrutor (1 pt)

Você possui a capacidade de transmitir conhecimentos e inspirar outros a alcançar o sucesso. Seja através de uma canção transcendental, uma abordagem intimidadora ou uma promessa irrecusável, você é capaz de transferir habilidades para um aliado.

Utilizando uma ação e gastando 2PM, você permite que um aliado faça um teste como se tivesse uma perícia que você domina. Caso o aliado já possua a perícia, você pode permitir que ele aproveite uma de suas vantagens, como **Maestria** ou **Mentor**, desde que a vantagem seja aplicável. Quaisquer custos associados ao uso da vantagem devem ser suportados pelo aliado.

O teste deve ser realizado antes do turno seguinte do aliado; não é possível acumular usos para uso futuro.

Inventário (1-3 pt)

Ter recursos à mão é essencial. Seu **Inventário** é a representação do que você carrega para momentos de necessidade. O tamanho do Inventário é determinado pelo custo escolhido:

• **0pt: Sem Inventário.** No entanto, você ainda pode portar dois itens padrões.

• **1pt: Pequeno.** Até 3 itens padrões e 1 especializado.

• **2pt: Grande.** Até 5 itens padrões e 2 especializados.

• **3pt: Supremo.** Até 5 itens padrões, 4 especializados e 1 avançado.

Você tem a liberdade de trocar três itens de um nível inferior por um de nível superior, e vice-versa. Por exemplo, você pode trocar três itens padrões por um item especializado. A seleção dos itens no **Inventário** não precisa ser feita de antemão; você escolhe os itens no momento em que decide usá-los, reduzindo a quantidade disponível. Seu Inventário é reabastecido no início de cada aventura e ocasionalmente durante a sessão, a critério do mestre.

Invisível (1-2 pt)

Você domina a arte de se tornar invisível. Talvez você use uma tecnologia que gera invisibilidade ao afetar a refração da luz, ou talvez seja apenas muito furtivo, capaz de se esconder pelos cantos.

1pt. Sua invisibilidade é interrompida quando você faz um ataque (ou qualquer atitude hostil), seja bem-sucedido ou não, e quando sofre qualquer dano.

2pt. Sua invisibilidade é interrompida apenas quando você sofre dano.

Você também pode desfazer sua invisibilidade sempre que quiser, sem gastar ação ou movimento.

Um inimigo com **Sentido** pode fazer um teste resistido de Percepção contra seu teste para se esconder, para tentar encontrá-lo mesmo estando invisível e anular a Perda durante uma rodada.

Irresistível (1 pt)

Seus poderes são incrivelmente difíceis de resistir.

Quando um alvo busca resistir aos efeitos de uma de suas vantagens (tais como **Anulação, Confusão, Ilusão, Paralisia** ou **Punição**), você tem a capacidade de reforçar a eficácia desses poderes. Ao gastar 2PM (ou mais), a dificuldade para o alvo resistir a seu Poder aumenta em +3 para cada 2PM gastos.

É fundamental que você declare a utilização desta vantagem, bem como a quantidade de PMs que deseja gastar, antes que o alvo faça seu teste de resistência.

Maestria (1 pt cada)

Escolha uma perícia sua. Em testes dessa perícia, você pode gastar 1PM para ter um acerto crítico com 5 ou 6.

Você pode comprar esta vantagem mais vezes para outras perícias.

Manual (1 pt ou mais)

Você tem um manual de instruções, livro didático, aplicativo de celular ou outra fonte de conhecimentos contendo segredos de capacidades únicas.

Esta vantagem permite já começar com uma ou mais técnicas (veja em Recompensas). Cada ponto de Manual vale 10XP para adquirir truques ou técnicas comuns (mas não lendárias). O mestre deve autorizar as técnicas escolhidas.

+Motivação (1 pt cada)

Você tem mais Pontos de Motivação, além daqueles oferecidos por sua Habilidade.

Cada vez que compra esta vantagem você recebe +10PM. Então, se tem H4 (20PM) e paga 1 ponto por +Motivação, agora tem 30PM.

Você pode comprar esta vantagem várias vezes para novos aumentos de +10PM.

+Membros (2 pt)

Seu robô gigante é equipado com apêndices adicionais – seja um par adicional de braços robóticos, tentáculos biomecânicos, drones auxiliares ou outras extremidades úteis – e você dispõe de uma versatilidade singular.

Com um gasto de 3PM, pode executar uma ação adicional em seu turno, quer esteja engajado em combate ou realizando tarefas paralelas. Em determinadas situações, essa habilidade extra pode até lhe conferir Ganho em uma ação principal, como se estivesse auxiliando a si mesmo. Independentemente de quantos membros adicionais você possua, a vantagem permite apenas uma ação extra por turno.

Ah, sim: alguns ciborgues, conhecidos como Trans-Ciber, são capazes de chegar a esse tipo de extremo no seu corpo. Mas nesse caso, isso precede a compra de uma desvantagem **Diferente**…

Mentor (1 pt cada)

Você foi guiado por um mestre versado nas artes, ciências ou técnicas, que lhe transmitiu conhecimentos profundos em uma perícia específica. Ainda que o mestre possa não estar mais presente, seus ensinamentos ecoam em sua mente.

Uma vez por cena ou combate, você pode canalizar essa sabedoria ancestral para obter vantagem em um teste da perícia adquirida através do mentor. Adicionalmente, quaisquer técnicas que necessitem da perícia de seu Mentor como pré-requisito têm seu custo em PM reduzido em 2PM (mantendo o mínimo de 1PM).

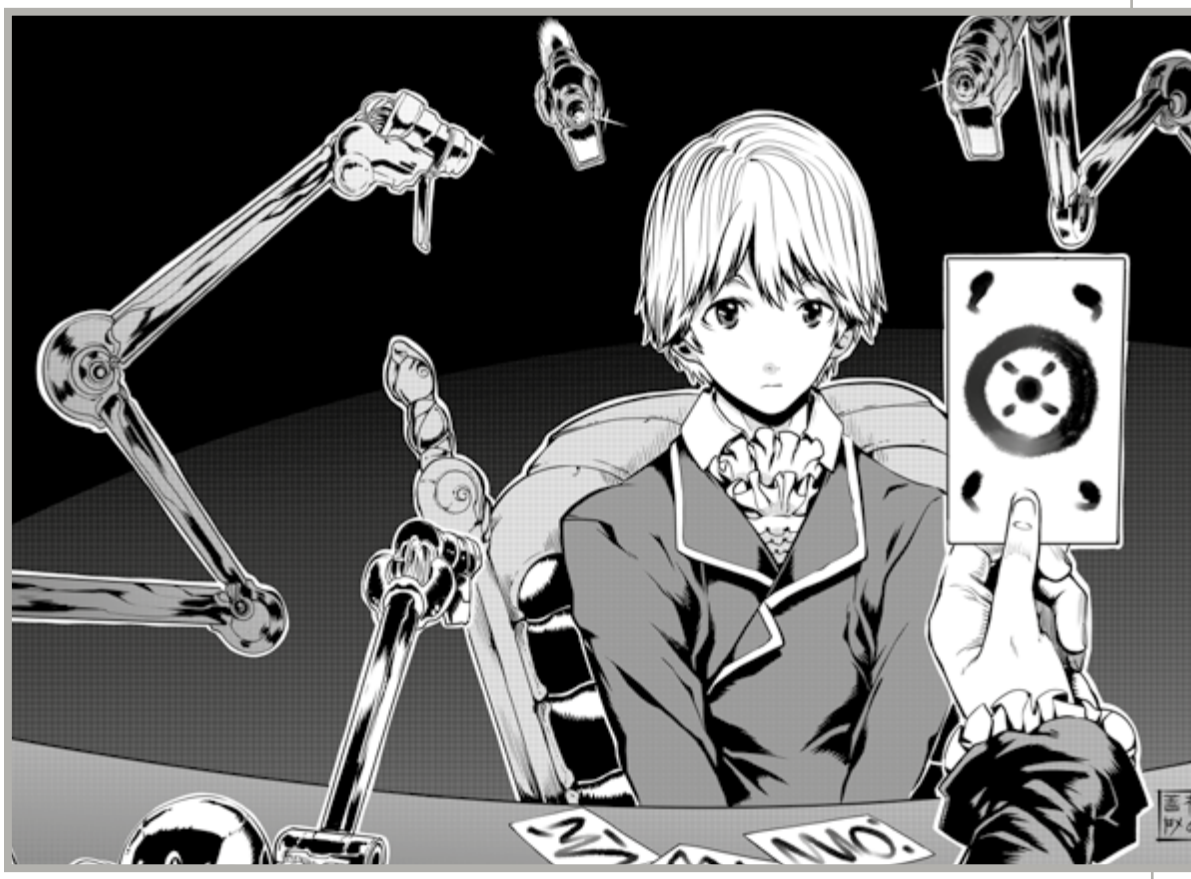
Esta vantagem pode ser adquirida para múltiplas perícias.

Nobiliarquia Extra (+1pt cada)

Há uma diferença concreta entre graus de nobreza: a cada nível, você controla mais territórios e por isso pode manejar mais tropas a seu favor caso necessário, além de ter acesso a escalas mais importantes de poder militar ou não. Um simples Barão não deveria ter acesso constante à corte do Príncipe Regente, embora possa requisitar uma audiência se for muito necessário (e se não for, ele vai receber uma reprimenda por perder o seu tempo). O mestre pode permitir ou não graduações mais altas de nobiliarquia, ao custo de um ponto extra por nível. As possibilidades são:

- **+1 pt:** visconde (um Viscondado controla 12 baronatos)
- **+2 pt:** conde (um Condado controla 12 Viscondados)
- **+3 pt:** duque (um Ducado controla 12 Condados) ou Marquês, que controla uma área de defesa especial, por isso recebe poder militar equivalente para esse fim).

Acima disso, temos os Grão-Duques (o que os coloca na esfera familiar do príncipe-regente) e os Infantes (parentes na linha sucessória do Príncipe-Regente). Estes são mais talhados para personagens coadjuvantes, mas se seu jogador quiser muito isso, ele pode comprar **Título de Grandeza** e assumir, para fins narrativos, que ele pertence a uma graduação mais alta. Com a permissão do mestre, é claro.



Motivador (1 pt)

Você sabe como usar as palavras para motivar as pessoas a darem o melhor de si. Gaste uma ação e 1 PM. Todos os seus aliados recebem um Ganho até o próximo turno.

Natureza Animal (1 pt)

Você tem alguma capacidade animal. Esta vantagem é permitida apenas a Familiares, mas alguns tipos de construtos, como as Ciberferas e certos tipos de Quimera, podem se valer delas também.

• **Aquático:** você pertence a uma das muitas espécies animais cujo habitat incluem rios, lagos, mares ou oceanos. Você pode adquirir o Regionalismo de Inara pela pontuação normal independente de qual planeta nasceu, além de receber um bônus de R+1.

• **Quadrúpede:** você é um animal de 4 patas e provavelmente não possui dedos opositores para segurar objetos, dependendo geralmente da boca. Você recebe P+1 e também pode contar com H+1 em todas as situações que envolvam deslocamento, como correr, fugir, perseguir e realizar Ataques Múltiplos.

• **Rastejante:** você pertence a uma espécie de animal que não possui membros, dependendo exclusivamente de sua capacidade de rastejar pelo chão, como uma cobra. Você recebe P+2 para agarrar ou usar Paralisia contra um oponente (pagando apenas metade dos PMs para usar a vantagem). Além disso, recebe **Sentido Sísmico** (ver **Sentido**) e condição de ganho em testes de furtividade.

• **Voador:** você pertence a um grupo de animais capazes de voar. Recebe Arena (céu)**,** podendo contar com seus benefícios mesmo se o oponente estiver no chão. Requer a vantagem Voo.

Nobre (1-2 pt)

Esta vantagem pode ser adotada por jogadores que desejem certo grau de nobreza para seus personagens. Você recebe o respeito da maior parte das pessoas (é como Famoso, a diferença aqui é o fato de que você não precisa ser famoso para ter o mesmo tratamento – é o seu título, não você). Ela também garante acesso a uma série de recursos.

• **1pt: Fidalgo.** Você pode ter origens impressionantes, mas tudo que tem é um título e nada mais. Apesar disso, você não deixou de ser um **Nobre** ou ter acesso às cortes – e está qualificado para obter um casamento vantajoso ou tomar posse de algum domínio menor.

• **2pt: Herdeiro.** Você ainda está para herdar as posses e títulos de seu pai. Para todos os efeitos, tudo que você tem é seu apenas em termos. Seu pai pode deserdá-lo ou restringir seu acesso a naves e outros recursos. Porém, você já obtém um robô gigante.

• **10pt: Título de Grandeza.** Você tem um grau de acesso ao poder maior do que a sua nobiliarquia por nascimento lhe daria. Significa ter as portas abertas a escalões superiores. Além de seu próprio robô gigante, você pode gastar 1 PM para invocar seu título a qualquer momento.

O **Nobre** não pode ter um desses títulos e ser ao mesmo tempo um **Descreditado** (**Declinado** ou **Destitulado**).

Assume-se que um personagem assim seja filho de um Barão. Para graus maiores, ver o box **Nobiliarquia Extra.**

Obstinado (1 pt)

Você é capaz de consumir seu próprio corpo, mente e alma para perseverar sobre as adversidades e alcançar o impossível.

Você pode gastar 1 ponto de P, H ou R (à sua escolha) como se fosse 1 Ponto de Ação.

Quando um atributo é reduzido, o limite máximo do recurso correspondente também diminui de acordo. Pontos de atributo podem ser recuperados apenas com descanso: 8 horas de sono restauram 1 ponto em cada atributo.

Paralisia (1 pt)

Seja através de um dispositivo de travamento de tecnologia avançada, um pulso neural, ou simplesmente uma manobra tática que deixa seu oponente perplexo, você tem os meios para neutralizar temporariamente seu alvo.

Faça um ataque e gaste 2PM. Se vencer a defesa do alvo, em vez de sofrer dano, ele fica imobilizado. Um alvo paralisado fica indefeso.

A **Paralisia** dura até o fim da cena, ou até o alvo sofrer dano. A cada turno, o alvo pode fazer um teste de R (6 + Poder do atacante) para cancelar o efeito.

Patrono (1 pt)

Você serve a uma pessoa, organização ou instituição com mais recursos que você, podendo ser uma guarda espacial (como a própria Brigada Ligeira Estelar), uma casa nobre, uma corporação, uma organização secreta ou a algum senhor específico.

Ao fazer um teste de compra para algo que ajude na missão para o patrono, você pode gastar 1PM para receber um Ganho. Você também recebe um item consumível extra de cada raridade já disponível no seu **Inventário**.

Poderes Mentais (2 pt)

Você possui uma capacidade inata de acessar e manipular forças psíquicas, permitindo-lhe realizar feitos além do comum através da pura força da mente. Seja fruto de evolução humana, treinamento especial ou experiências misteriosas, seus poderes são uma extensão de sua vontade e consciência.

Gastando 1PM, você soma +1 em qualquer teste. Com 3PM, por exemplo, você soma +3 ao enviar uma rajada mental ou ao projetar um campo defensivo telepático.

Você também pode gastar PM e usar uma ação para amplificar as habilidades de um aliado ao seu alcance, talvez melhorando sua concentração ou aumentando sua resistência por meio de suporte psíquico.

Poderes Mentais têm uma natureza mais direta e íntima. Eles podem ser usados tanto para efeitos físicos, como causar dores de cabeça e sangramentos em um adversário, quanto para efeitos mentais, como leitura de mente ou influência sutil sobre as decisões de alguém.

O bônus máximo que você pode gerar é igual à sua Habilidade. Ao atacar ou defender com **Poderes Mentais**, você pode optar por usar a perícia **Psiquismo** em vez de **Luta** (gastando 1PM por uso). Além disso, testes menores, como perceber sentimentos e enviar mensagens mentais curtas podem ser realizados sem a necessidade de gastar PM.

Plano Genial (1 pt)

Você pode analisar um problema e desenvolver um plano para resolvê-lo. Gaste um turno e 3 PMs e faça um teste médio de Habilidade. Se for bem-sucedido, você consegue desenvolver um plano. Você e seus aliados recebem Ganho nos testes de um atributo à sua escolha até o fim da cena.

Poderes Legais (1 pt)

Você é um policial ou agente do governo, com todos os poderes legais que isso acarreta. Você pode portar armas, entrar em lugares proibidos, acessar informações confidenciais e prender — e às vezes até matar, mas só em casos extremos — pessoas sem problemas com as forças da lei. Caso seja pego agindo ilegalmente, porém, você poderá perder essa vantagem, sem direito a recuperar o ponto correspondente à ela.

Punição (1-2 pt)

Você possui a capacidade de afligir seus oponentes com uma variedade de efeitos prejudiciais — talvez por habilidades próprias, talvez por efeito de equipamentos.

Ao comprar esta vantagem, escolha também uma desvantagem de mesmo valor.

Faça um ataque e gaste 2PM. Se vencer a defesa do alvo, em vez de sofrer dano, ele sofre os efeitos da desvantagem escolhida.

A **Punição** dura até o fim da cena, ou até o alvo sofrer dano. A cada turno, o alvo pode fazer um teste de R (6 + Poder do atacante) para cancelar o efeito.

Você pode comprar **Punição** mais vezes para outras desvantagens, mas só pode impor uma por vez em cada adversário.

Regeneração (1-2 pt)

Você (ou seu construto) é muito, *muito* difícil de derrotar. Isso não significa *necessariamente* algum tipo de superpoder — simplesmente você pode ser tão vigoroso que se torna capaz de aguentar qualquer tranco:

1pt. No início do seu turno, você recupera 1PV.

2pt. No início do seu turno, você recupera 3PV.

Além disso, quando faz um teste de morte, você nunca tem um resultado pior que Inconsciente. Neste caso, você desperta no final da cena e volta a recuperar PVs.

Ah sim, cuidado com oponentes que tenham **Anulação**.

Resoluto (1 pt)

Sua determinação é inabalável. Você recebe R+2 em testes envolvendo força de vontade, como perceber fraudes, resistir a encantos e ilusões (isso inclui testes de morte). Este bônus é incluído em acertos críticos.

Você também pode gastar 2PM antes de fazer um desses testes para conseguir acerto crítico com 5 ou 6.

Riqueza (2, 4 ou 6 pt)

Seus recursos vão além dos padrões convencionais. Ao fazer testes de compra, você pode gastar 2PM para subir sua escala em um nível.

Você pode gastar mais pontos para ser ainda mais rico, e poder gastar mais PM para receber um bônus maior.

2pt. Gigante. Seu teste de compra aumenta um nível (Ganho e um crítico adicional). 2PM

4pt. Colossal. Aumenta até dois níveis (dois Ganhos e dois críticos adicionais). 4PM

6pt. Titânica – a riqueza de um membro multibilionário do 1%! Aumenta até três níveis (três Ganhos e três críticos adicionais). 6PM

Em níveis altos, você ainda pode escolher gastar menos PM para menos escalas. PM gastos nesta vantagem não podem ser recuperados até o fim da cena.

Sentido (1 pt cada)

Aprimore seus sentidos naturais ou desenvolva um novo modo de perceber o mundo.

• **Aguçado:** escolha entre audição, faro, tato ou visão. Sempre que fizer um teste de Percepção usando esse sentido, você obtém Ganho.

• **Direção:** você sempre sabe para que lado fica o norte, e consegue voltar por qualquer caminho que tenha feito, mesmo em ruínas alienígenas, complexos subterrâneos, labirintos... ou no espaço.

• **Infravisão:** enxergue seres de sangue quente e no escuro, exceto em calor intenso (chamas, motores grandes, disparos de armas, etc.).

• **Perigo:** você pode sentir a aproximação do perigo, e recebe condição de Ganho em testes para evitar ser surpreendido.

• **Penumbra:** você consegue enxergar normalmente em condições de pouca iluminação.

• **Personalizado:** crie um sentido único, como detectar um tipo de material, criatura, energia ou objeto específico. Chame-o como quiser.

• **Radar:** sinta tudo ao seu redor, mesmo de costas ou na escuridão. Além disso, capte sinais de rádio, TV, celular, wi-fi e outros.

• **Raio X:** veja através de portas e paredes, exceto materiais densos ou com modificações especiais. Detectar algo exige um teste de Percepção.

• **Sísmico:** você consegue saber a localização de qualquer coisa em movimento que esteja em contato com o chão. Você precisa estar pisando ou tocando na mesma superfície daquilo que quer localizar.

Telepata (1 pt)

Sintonize-se com os pensamentos alheios. Isso nem precisa ser feito por telepatia realmente: interpretar sinais, batimentos cardíacos ou expressão corporal pode ter o mesmo efeito. Use um movimento e gaste 1PM para:

• Ter Ganho em testes de perícia social relacionados a um personagem na cena.

• Realizar um teste de Habilidade (9) para obter informações sobre um alvo.

• Prever os movimentos do oponente em combate, recebendo Ganho em defesa contra ele até a próxima rodada.

Torcida (1 pt)

Você está acostumado a agir na presença de muita gente aplaudindo e motivando. Quando uma torcida está presente, você tem um Ganho por rodada, em qualquer teste que quiser.

No início de cada cena, role 1D. Com um resultado 1, existe algum tipo de torcida favorável a você — desde transeuntes comuns a algum bicho curioso. O mestre pode julgar situações especiais e dispensar a rolagem: não haverá torcida nenhuma por você em um lugar fechado e isolado ou em território inimigo, mas quase sempre haverá em um estádio ou torneio.

Na falta de uma torcida, um aliado pode substituí-la usando uma ação para motivá-lo. Você recebe o benefício em seu próximo turno.

Transformação (1-2 pt cada)

Seu robô gigante, veículo ou nave tem a capacidade de se transformar, adotando uma forma e capacidades distintas.

Construa a nova forma com a mesma quantidade de pontos. Ele pode divergir em todos os aspectos, mas deve compartilhar essa vantagem no mesmo nível.

• **1pt:** se a forma alternativa possui desvantagens distintas, todas as formas carregam os efeitos combinados de todas as desvantagens.

• **2pt:** cada forma é afetada apenas por suas desvantagens individuais.

Mudar de forma exige uma ação. A transformação restaura seus PM e PV, ajustados conforme os atributos da nova forma. Você pode se transformar apenas uma vez por sessão, ou pagar 1PA por cada transformação extra além da primeira.

+Vida (1 pt cada)

Você tem mais Pontos de Vida, além daqueles oferecidos por sua Resistência.

Cada vez que compra esta vantagem você recebe +10PV. Então, se tem R2 (10PV) e paga 1 ponto por +Vida, agora tem 20PV.

Você pode comprar esta vantagem várias vezes, para novos aumentos de +10PV.

Vigoroso (1 pt)

Você é robusto como um cavalo. Recebe R+2 em testes envolvendo saúde física, como resistir a fadiga, doenças e venenos (isso inclui testes de morte). Este bônus é incluído em acertos críticos.

Você também pode gastar 2PM antes de fazer um desses testes para conseguir acerto crítico com 5 ou 6.

Voo (1 pt)

Você pode voar! Talvez você seja um familiar alado, ou um Andro-Ginóide com equipamentos que o permitem cruzar os céus. Isso se aplica também a robôs gigantes e veículos aeroespaciais: ao usar um movimento para ficar Longe ou mais distante pelo ar, apenas personagens que também possam voar poderão usar movimentos para alcançá-lo. Além disso, você ignora certas restrições causadas por terrenos difíceis.

Em combate, levantar voo quando você está no chão usa um movimento e gasta 2PM. Você não precisa gastar mais PM para manter-se no ar, mas gasta se quiser levantar voo novamente após pousar (ou cair) por qualquer motivo. Voar por muito tempo está sujeito a cansaço (veja em +Regras).

Desvantagens

Enquanto as vantagens são qualidades e capacidades extras de um personagem, as desvantagens só servem para atrapalhar, representando dores de cabeça em sua vida a serem superadas.

Pode parecer estranho, mas são justamente esses "defeitos" que fazem do seu protagonista mais divertido e até mais relacionável! Além disso, permitem a você ganhar pontos extras para você adquirir mais vantagens, perícias ou o que for durante a construção de personagem – por isso, uma sugestão é justamente começar a construir seus personagens por elas.

Seja como for, um personagem pode acumular até –2 pontos em desvantagens. Acha pouco? Você vai agradecer por serem apenas duas!

À Frio (–1 pt)

O oposto da desvantagem **Apenas Energia**. O sabre de seu robô gigante – ou alguma outra arma de mão como martelos, chicotes, maças, etc. – não tem módulo de energia, podendo ser usado apenas a frio. É uma arma de mão gigante, que causa dano por corte, perfuração ou esmagamento. Por causa disso, o primeiro crítico rolado em um teste de ataque não soma o seu atributo outra vez; apenas se dois dados ou mais rolarem críticos, o atributo será somado de novo.

Alheio (–1 pt)

Você só percebe a realidade quando ela aparece na sua cara. Não é que seja distraído, mas lhe falta a noção do que o cerca. Você sempre será tratado como se estivesse **Surpreso**.

Ambiente (–1 pt)

A eficiência de sua máquina está intrinsecamente ligada a um ambiente específico, e sua eficácia em situações fora desse ambiente pode ser comprometida. Antes de cada cena, lance 1D. Em um resultado de 1, o ambiente crucial para você está ausente na cena, resultando em Perda em todos os testes que realizar.

Em certas circunstâncias, como estar em um local associado ao seu ambiente, o Mestre pode dispensar a rolagem. Por exemplo, se o Ambiente de sua máquina é a água e vocês estão explorando uma base submarina, a presença de água é inegável. Similarmente, se o grupo viaja por um deserto, a escassez de água não requer rolagem.

Deficiências Físicas

Ao ler este capítulo, você notará que deficiências físicas – como cegueira, surdez ou mudez – não são desvantagens. Existem vários motivos para isso.

Primeiramente, na Constelação do Sabre, a biotecnologia e os avanços médicos são tão desenvolvidos que é comum encontrar próteses biônicas e tratamentos regenerativos. Implantes são comuns: qualquer parte do corpo pode ser substituída por uma versão artificial. O resto depende apenas do dinheiro: quem tem, pode obter uma versão "invisível", que se passa perfeitamente por uma parte natural. Quem não tem, precisa usar próteses que, apesar de perfeitamente funcionais, são claramente artificiais (o que gera alguns artifícios decorativos não muito diferentes, na prática, de uma antiga capinha colorida de celular). Em casos mais graves, é possível reconstruir o corpo inteiro de uma pessoa por regeneração, até em nível genético – mas este fica apenas para os muito abastados, além de ser um tratamento longo e demorado que pode levar mais de um ano. Talvez isso motive alguém a uma jornada, inclusive.

Além disso, a inspiração para o jogo é o drama e o espírito inabalável dos heróis espaciais da animação japonesa de ficção científica. Podemos abordar isso de duas formas. A primeira seria superar obstáculos usando tecnologia (pense em um piloto cego que, graças a olhos cibernéticos, consegue ser

mais preciso do que aqueles com visão intacta, por exemplo). A segunda, seria superá-los usando as próprias características do personagem (por exemplo, uma investigadora surda que resolve mistérios usando seus outros sentidos). Nesse cenário, tais desafios funcionam mais como características narrativas do que uma mecânica de jogo.

Para jogadores que realmente desejem retratar personagens com determinadas deficiências e que estas tenham um impacto real nas regras, é possível associar uma deficiência a alguma desvantagem da lista. Como exemplo, ser Inapto em Percepção pode ser devido a cegueira ou surdez. A desvantagem Diferente também pode ser aplicada, representando desafios de um personagem em um ambiente que não foi concebido para sua condição particular. Outras aplicações podem ser propostas pelo jogador e conversadas com o mestre.

O uso de desvantagens pode ajudar a criar histórias marcantes e suscitar temas que vão para além da mesa de jogo, caso seja o objetivo dos jogadores. Para justificar desafios como esses, é possível estabelecer que ainda há barreiras materiais, culturais ou até mesmo tecnológicas na Constelação do Sabre para certos tipos de cura, ou, ainda, definir motivações pessoais do personagem para manter sua condição atual, como a manutenção de uma característica que considera fazer parte de sua identidade, o sentimento de pertencimento a determinado grupo ou o desejo de manter viva a memória de um acontecimento importante.

Amnésia (–2 pt)

Seu passado permanece oculto para você mesmo. O Mestre cria sua ficha em segredo e conduz suas ações e testes, decidindo quando você tem Ganho ou Perda, sem revelar a razão. Além disso, ele pode rolar seus testes em segredo, apenas informando os resultados. A totalidade de suas capacidades e limitações permanece um enigma, e você pode descobrir somente por tentativa e erro. Observação: Essa desvantagem exige *muito* do Mestre.

Antipático (–1 pt)

Você não consegue (ou não quer) se expressar bem. Pode ser por timidez, deselegância, orgulho, rabugice, aura de energia sinistra, ou você é apenas chato mesmo. Coisas da vida.

Quando faz um teste de Poder envolvendo interação social, você tem Perda e nunca tem acertos críticos.

Você não pode ser **Antipático** e também **Carismático**.

Apaixonado (–2 pt)

Você está perdidamente apaixonado por alguém. Isso simplesmente anula seu *bom senso:* é como estar atônito, ter um **Protegido Indefeso** e estar *sempre* em condição de Perda quando algo diz respeito a seu interesse amoroso. Tudo ao mesmo tempo.

Caso ocorra algum evento traumático capaz de afastá-lo do alvo de sua paixão – e, em geral, apenas a morte ou a traição são capazes de fazer isso – o mestre pode escolher uma desvantagem de mesmo custo (ou duas que somem o mesmo valor) para substituir **Apaixonado**. O personagem pode ganhar uma fobia e se tornar antipático por causa dela, por exemplo.

Apostasia (–2 pt)

Você vai contra a postura geral do grupo do qual faz parte, se tornando indesejado nesse meio. Dependendo de sua índole, pode tanto ser a origem de um nobre rebelde contra os abusos praticados pela sua família, quanto a raiz de um traidor. Você sempre estará em condição de Perda contra membros de seu grupo original.

Aprontador (–1 pt)

Seu personagem é o rei das ideias erradas. Se for algo proibido, ele certamente não resistirá! Pelo menos uma vez por cena, o jogador precisa fazer um teste de R (dificuldade Média). Se falhar, ele vai fazer alguma besteira e isso trará consequências ao grupo!

Assombrado (–1 ou –2pt)

Uma memória dolorosa ou sentimentos negativos persistem em atormentá-lo, afetando sua concentração.

-1pt: quando enfrenta uma situação onde essa assombração possa ser um fator, como um combate ou momento de ação, role 1D. Com um resultado de 1, todos os seus testes têm Perda até o fim da cena.

-2pt: a influência da assombração se manifesta com qualquer resultado ímpar.

Atrapalhado (–1 pt)

Sua coordenação e agilidade não estão no nível desejado, resultando em Perda e impossibilidade de acertos críticos em testes de Habilidade que envolvam esses aspectos. Ter a desvantagem **Atrapalhado** e a vantagem **Ágil** é impossível.

Aura (-1 ou -2 pt)

Uma atmosfera negativa emana de você, afetando a todos ao seu redor.

-1pt: qualquer teste realizado por outros Perto de você, aliados ou inimigos, resulta em Perda.

-2pt: o efeito se estende a qualquer teste Longe de você ou menos.

A tentativa de ignorar o efeito não elimina o impacto da aura. Jogar em equipe torna-se um desafio.

Baixar Escudos (-2 pt)

Caso um veículo ou espaçonave de grande porte tenha algum tipo de defesa energética e precise fazer ataques, ela vai esbarrar em um grande problema: assim como seus escudos bloqueiam os ataques inimigos, eles também serão uma barreira para seus próprios ataques. Por isso, um veículo que esteja usando sua manobra de defesa não pode atacar enquanto ela estiver ativa – e não pode ativá-la enquanto decidir atacar. Sempre que a nave precisar fazer um ataque sob estas condições, sua defesa cai à metade (arredondada para baixo se preciso for).

Barulhento (–1 pt)

Seus ataques com armas são baseados em armas que fazem muito ruído, ou seus ataques corpo-a-corpo vêm acompanhados de gritos de guerra, fúria, talvez medo. Seja como for, você faz muito barulho quando ataca e tem Perda em rolagens de iniciativa.

Bateria (–1 pt)

Como um mecanismo movido por uma fonte de energia específica, seu robô – ou talvez até você – depende de uma reserva de energia para funcionar. Ao atingir 0PM, você "desliga", tornando-se inconsciente e incapaz de se defender.

Além disso, quando seus PMs estão abaixo de sua Habilidade, sua bateria está fraca, o que faz com que todos os seus testes tenham Perda.

Código (–1 pt cada)

Certos princípios e normas morais ou éticas norteiam suas ações, muitas vezes limitando suas opções em diversas situações.

Sempre que violar seu código, a culpa o deixará com Perda em todos os testes, até que consiga se redimir de alguma forma (compensando o mal que causou, ou cumprindo o código na próxima oportunidade). Seguem alguns exemplos.

- **1ª Lei de Asimov:** você nunca pode causar mal a um ser senciente ou, por inação, permitir que um senciente sofra algum mal.

- **2ª Lei de Asimov:** você sempre obedece a seres sencientes, exceto quando suas instruções contrariam outro Código ou obrigação que você segue.

• **Lei Zero de Asimov:** nunca causar mal à humanidade ou, por omissão, permitir que a humanidade sofra algum mal. Isso está acima das demais Leis de Asimov.

• **Código da Brigada Ligeira Estelar:** nunca usar a própria força ou posto militar para obter vantagens pessoais; sempre defender o povo comum do Império; nunca se deixar intimidar pelo poder político e econômico de traidores e corruptos; sempre obedecer a seus comandantes, a não ser que suas ordens contradigam as diretrizes anteriores.

• **Código do Caçador:** você não mata filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, nunca abandona uma caça abatida e sempre escolhe o oponente mais perigoso à vista como seu adversário.

• **Código do Combate:** nunca atacar um oponente que esteja em uma posição desvantajosa (em Perda).

• **Código do Contrato:** uma vez comprometido, você não abandona sua missão. Caso um contratante morra por uma falha sua, direta ou indiretamente, você tem a obrigação de vingá-lo.

• **Código do Cossaco:** você obedece à estrutura militar dentro dos muros de uma *Sietch* (um misto de quartel, academia e comunidade cossaca). Tirando essa exceção, você respeita regras de hospitalidade e no máximo concorda, acompanha e auxilia com os outros — mas não está preso a ninguém.

• **Código da Derrota:** após ser derrotado, você aceita qualquer termo imposto pelo vencedor, seja ele um favor, tornar-se seu subordinado/aliado, ou até mesmo entregar sua vida.

• **Código da Gratidão:** quando alguém lhe presta um serviço significativo, como salvar sua vida ou libertá-lo de um cativeiro, você fica em dívida com essa pessoa, comprometendo-se a retribuir esse favor.

• **Código dos Heróis:** você sempre cumpre suas promessas, protege aqueles mais fracos que você e jamais recusa um pedido de ajuda.

• **Código da Honestidade:** você nunca mente, rouba, trapaceia ou desobedece às leis locais, e espera que seus companheiros sigam o mesmo código.

• **Código da Lealdade:** você é leal a seus amigos e companheiros. Não irá prejudicá-los, abandoná-los ou entregá-los, a menos que algum deles o faça com você. Se algum deles precisar seriamente de auxílio ou salvação, você fará o possível dentro de sua capacidade para ajudá-lo. Em casos extremos, você estará com eles até o fim, mesmo sabendo que o pior está para acontecer!

• **Código dos Mercenários de Gessler:** sempre cumpra sua missão. Você não é um criminoso, é um soldado fazendo seu trabalho. Aqueles dentre os seus que agirem de forma abusiva serão punidos. Você é um profissional, mas nunca aceitará um trabalho contra seu mundo de origem.

• **Código Militar:** você segue rigidamente as ordens de seus superiores hierárquicos, nunca abandona um camarada no campo de batalha e prioriza o cumprimento da missão acima de interesses pessoais ou emocionais.

• **Código da Redenção:** você nunca começa um combate, sempre aceita uma rendição e nunca mata um oponente derrotado.

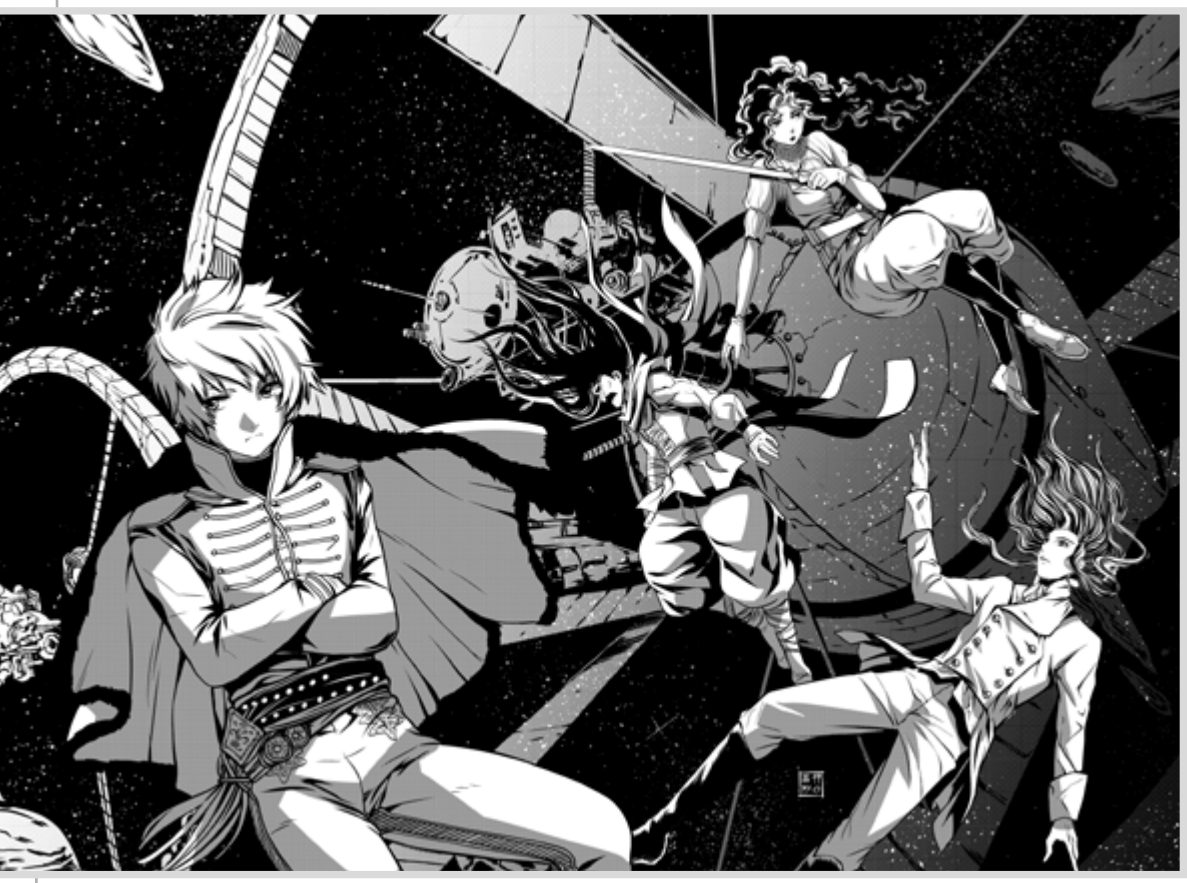
É possível ter mais de um código.

Coração Mole (–1 pt)

Moralmente, isso depõe a seu favor, mas às vezes é preciso fazer o que deve ser feito. Ao atacar um oponente Perto da Morte, faça um teste de Resistência contra o alvo. Se falhar, você perde um turno.

Declinado (–1 pt)

Você é um nobre mas por algum motivo, foi preterido em termos de poder. Ainda pertence à nobreza e pode ter títulos ou posses, mas por algum motivo foi "forçado a declinar" de sua linha sucessória. É como ter um Patrono sem suas vantagens, estando sujeito às decisões de outros em sua família, principalmente em termos de missões e casamentos, sem poder de barganha. Talvez você precise reconstruir seu peso político em outro lugar.



Em casos mais sérios, ver o box **Destitulado** na página 54.

Personagens declinados não podem ter **Títulos de Grandeza.**

Dependência (–2 pt)

Você é prisioneiro de um vício ou necessidade que pode ser criminosa ou altamente incomum. Caso você não satisfaça esta Dependência diariamente, sofre Perda em todas as suas ações até que a condição seja atendida. Esta desvantagem é ideal para antagonistas e não é aconselhada para personagens jogadores.

Destacado (–1 pt)

Você não é monstruoso, mas definitivamente sua aparência tem *alguma* coisa única e fora dos eixos. Talvez uma tatuagem, uma cicatriz ou um traço marcante – enfim, todos notam a sua presença. Você sempre está em condição de Perda ao tentar se disfarçar ou se misturar às multidões. É possível ser **Destacado** e **Carismático**, mas não **Destacado** e **Monstruoso**.

Diferente (–1 pt)

Talvez seu robô tenha um tamanho anormal, membros extras ou características singulares – ou você é um trans-ciber, uma subcultura ciborgue aonde quanto mais visíveis forem os implantes, melhor, e talvez você possa cruzar essa linha.

Por causa dessas diferenças, você enfrenta desafios ao tentar usar equipamentos, vestimentas, armas ou anexos, dependendo de itens feitos especificamente para sua forma – e da mesma forma, itens personalizados para você não são adequados para o uso geral.

Itens selecionados na criação do personagem são adaptados à sua forma. Ao usar itens não-feitos para você, tem Perda. Em situações onde sua estrutura diferen-

ciada é uma vantagem, o Mestre pode conceder Ganho.

Dissuasivo (–1 ou –2 pt)

Escolha entre Poder (–2 pontos) ou qualquer outra Vantagem que cause dano físico (–1 ponto). Nenhum dano causado através do efeito escolhido será letal. No lugar dos testes de morte, o alvo pode fazer testes de Resistência contra seu Poder para permanecer lutando.

Elo Vital (–1 pt)

Você tem uma conexão de algum tipo com alguém – ou algo – que também deve possuir esta desvantagem. Quando um de vocês é ferido, o outro sente a dor e sofre dano equivalente em PV.

Caso haja uma disparidade de escala entre os personagens, como um robô gigante ligado a um humano, o dano é ajustado proporcionalmente. A cura, no entanto, não é compartilhada; cuidar de um personagem não restaura automaticamente o outro.

Fazer isso com pilotos é proibido por lei imperial, mas sempre há quem burle essa regra.

Estável Demais (–1 pt)

Por qualquer motivo, seu veículo, robô ou equipamento tem seu centro de gravidade mais próximo ao chão. Se cair, não poderá se levantar sozinho. Caído, ele recebe Perda e qualquer teste físico aumenta um nível de dificuldade.

Por outro lado, é mais difícil derrubá-lo, impondo Perda em qualquer esforço do oponente nesse sentido.

Fracote (–1 pt)

Você não é exatamente a definição de força bruta. Em qualquer teste que envolva pura força muscular, como tentar erguer um objeto pesado ou derrubar uma porta, você sofre uma Perda e nunca consegue obter acertos críticos.

É impossível ser **Fracote** e também **Forte.** Você deve escolher entre um dos dois.

Frágil (–1 pt)

Seu corpo não é muito resistente. Sempre que você for submetido a um teste de Resistência que envolva sua condição física, como ao resistir a efeitos de venenos ou doenças, você sofre uma Perda e é incapaz de obter acertos críticos.

Você não pode ser **Frágil** e **Vigoroso**.

Fraqueza (–1 ou –2 pt)

Você ou sua máquina possui uma particular vulnerabilidade a um objeto, elemento, ou condição específica. Sempre que estiver próximo deste elemento, todos os seus testes sofrem de Perda.

A gravidade da desvantagem é determinada pela frequência com que essa condição pode surgir:

- **Incomum (-1pt):** a fraqueza é algo que aparece raramente. A probabilidade de encontrar esta fraqueza é de 1 em 1D.
- **Comum (-2pt):** a fraqueza é algo que pode ser encontrado mais regularmente. A chance de encontrar essa fraqueza é de 1-3 em 1D.

A decisão sobre o que constitui uma fraqueza deve ser discutida e acordada com o mestre para garantir que seja apropriado para a campanha e o personagem.

Fúria (–2 pt)

A raiva pode se apoderar de você em momentos inoportunos. Sempre que sofre dano ou enfrenta algo que o perturbe, um teste de Resistência (9 ou igual ao dano, o que for mais alto) é necessário. Se falhar, você entra em um frenesi violento, atacando quem quer que tenha causado a ofensa. Se o agressor não estiver ao alcance, o alvo mais próximo se torna o receptáculo de sua raiva.

Durante a fúria, todos os seus testes que não sejam para atacar sofrem Perda, inclusive os de defesa. Vantagens que você utiliza custam o dobro dos PM durante este estado. Esta condição termina quando o alvo de sua fúria é derrotado, escapa ou quando você mesmo é neutralizado.

Depois de sair da fúria, você se sente completamente esgotado, zerando seus PM e sofrendo Perda em todos os testes até conseguir descansar.

Guia (–1 ou –2 pt)

Você possui algum item sem o qual não pode usar certas vantagens ou manobras adequadamente – pode ser uma caixa de ferramentas para um mecânico, um metrônomo ou bloco com partituras para um músico, ou sapatilhas especiais para uma dançarina. Sempre que não tiver esse item à disposição, todos os testes devem ser feitos como se não tivesse a perícia.

-1pt: o objeto é simples, algo que pode ser levado para qualquer lugar, mas ainda pode ser roubado ou perdido de alguma forma. Exemplos são a caixa de ferramentas ou um smartphone.

-2pt: ao contrário, o objeto não pode ser carregado, e você só pode acessá-lo em situações especiais – por exemplo, uma grande biblioteca com os livros que você consulta, ou uma oficina inteira longe da qual é incapaz de consertar veículos e equipamentos.

Inapto (–1 pt)

Escolha uma perícia que você não possui; você é absolutamente terrível nela. Quando solicitado a realizar um teste dessa perícia, você enfrenta Perda. Além disso, qualquer falha é tratada como uma falha crítica. E se por acaso você realmente rolar uma falha crítica, *reze*.

Inculto (–1 pt)

Você não está familiarizado com a cultura predominante do ambiente em que se encontra. Isso implica tanto alguém totalmente alienígena à nossa cultura, sem saber falar, ler ou escrever uma língua, quanto alguém com pouco estudo e que não saiba usar o computador direito. Interações sociais com aqueles que têm dificuldade em entendê-lo sofrem Perda.

O Destitulado

Você é um nobre *sem* títulos ou posses ligadas à sua herança. Talvez sua casa de nobreza tenha sido destruída e suas posses tomadas. Talvez você tenha sido deserdado injustamente. Hora de recomeçar do zero, buscando uma nova vida ou tentando recuperar o que perdeu.

A destitulação é uma situação *séria*. Ser um destitulado é mais do que simplesmente ser reduzido à posição de Plebeu. É uma mancha social severa. Talvez preceda a punição de algum crime cometido por um nobre, podendo afetar sua descendência imediata de acordo com as circunstâncias. Muitas vezes, se negocia uma declinação (ver **Declinado**, página 51) por trás das cortinas para evitar um escândalo ou algo pior. Para chegar ao ponto da destitulação, é preciso não ter tido como escapar.

Para ser um personagem **Destitulado,** basta comprar **Infame (Destitulação),** pelo mesmo valor normal da desvantagem.

Indeciso (–1 pt)

Tomar decisões não é o seu forte e frequentemente você se vê paralisado pela indecisão. Quando realiza testes de Resistência que envolvam determinação ou força de vontade, você enfrenta Perda e não consegue acertos críticos.

Você não pode ser ao mesmo tempo **Indeciso** e **Resoluto**.

Infame (–1 pt)

Seu nome é amplamente conhecido, mas por razões negativas. Sempre que se envolver em testes sociais em que um NPC o reconheça (geralmente um resultado de 1-4 em um 1D), você sofrerá Perda. Ser simultaneamente **Infame** e **Famoso** é impossível.

Lento (–1 pt)

Sua velocidade de movimentação é notavelmente mais lenta do que a média. Ao determinar a ordem de iniciativa, você sempre está em desvantagem, apresentando Perda. Além disso, precisa gastar um movimento adicional para cada distância que deseja cruzar. Você não pode ter a vantagem **Ágil** e, ao mesmo tempo, ser **Lento**.

Link (–1 pt)

Uma vantagem, técnica ou equipamento que você tenha só funciona em conjunto com outra, em um efeito combinado, pelo custo em PM de ambas as vantagens somadas. Apenas vantagens que possuam custo em PM podem ter um Link.

Maldição (–1-2 pt)

Você ou seu equipamento é afligido por uma situação persistente que sempre traz desconforto ou infortúnios. Talvez você carregue um código prejudicial em sua programação genética ou em seu sistema, resultante de tecnologias proibidas, experimentações alienígenas ou uma anomalia espacial. Enfim, essa "maldição" causa falhas e disfunções que afetam seu desempenho.

-1pt: A Maldição é de natureza mais sutil. Talvez se manifeste como *glitches* ocasionais em seus sistemas ou leves perturbações psíquicas quando em contato com certas frequências. Exemplos incluem interferências em comunicações quando seu construto está por perto, visões distorcidas de realidades alternativas ou um sinal desconhecido que o rastreia pelo cosmos. Geralmente não tem um grande efeito nas regras, mas em situações específicas pode levar à Perda.

-2pt: A maldição é profunda e apresenta desafios maiores. Talvez você seja o portador involuntário de um código viral capaz de ser ativado sob certas condições, ou a presença de seu robô gigante pode atrair fenômenos espaciais hostis, ou talvez você tenha fragmentos de memória de civilizações antigas que interferem em suas ações em momentos críticos.

Mente Explosiva (–2 pt)

Exclusiva para Espers e pouco recomendada para personagens jogadores. Você tem poderes mentais muito grandes (provavelmente telecinese ou pirocinese, algo bastante incomum), mas não tem o menor controle sobre eles.

Esta desvantagem é ativada por um gatilho**,** que pode ser: Perto da Morte, enfrentar a Restrição, Efeito de Drogas, algum trauma sofrido em combate como a perda de um colega em frente a seus olhos, um poderoso ataque psíquico recebido, manipulação mental… enfim, qualquer coisa capaz de levar a mente da pessoa ao limite. O jogador pode fazer um teste de Resistência (dificuldade 9), mas não pode gastar PAs para evitar o surto.

Se falhar, você faz um ataque psíquico contra o personagem mais próximo de você (ou múltiplos personagens, caso seja capaz de atacar em área ou fazer múltiplos ataques), usando todas as vantagens, técnica e recursos que possua para tornar o ataque o mais danoso possível. Quando está nesse modo, até seus PVs podem ser usados como combustível para seus poderes, podendo levá-lo à morte.

O mestre ainda pode gastar os seus PMs em poderes surpreendentes para tornar seu surto mais difícil de ser controlado. Caso passe pelo surto com vida, o personagem ainda terá de passar por um teste de Resistência com dificuldade determinada pelo mestre, julgando os danos causados. Caso falhe, irá desenvolver algum transtorno, além de Infame por 1d meses ou mais.

O mestre tem direito de vetar essa desvantagem.

Monstruoso (–1 pt)

Você exibe uma aparência horrível que revolta e assusta aqueles ao seu redor. A menos que você surpreenda os outros, você sempre terá Perda em testes de iniciativa. Testes sociais relacionados à aparência também sofrem Perda. Você não pode ser **Monstruoso** e também **Inofensivo**.

Munição (–1 pt)

Sua técnica ou arma necessita de recarga ou reposição. Seja um projétil, energia, ou qualquer outra coisa. Após atacar, é preciso usar um movimento para recarregar.

Se atacar sem recarregar, seu Poder não é somado ao teste de ataque, e você não pode multiplicar os danos em acertos críticos.

Obsoleto (–1 pt)

O modelo do seu robô já não é mais fabricado, e o tempo torna sua manutenção mais difícil.

Consertos custam o dobro de PM e testes de perícias e especializações tem sua dificuldade aumentada (9 para 12, por exemplo).

Em caso de falha crítica, sua Defesa será tratada como se sofresse a desvantagem **Frágil**, até que o robô fique inativo por 2d dias para reparos.

Pacifista (–1 ou –2 pt)

Você evita violência e conflitos a todo custo.

-1pt: você não participa de combates violentos. Mesmo quando atacado, você pode se defender, mas não ataca. Ainda assim, pode reduzir PV de inimigos de outras formas.

-2pt: você se abstém de qualquer forma de dano. Causar sofrimento, mesmo verbalmente, é inaceitável para você.

Caso viole essa natureza pacífica, a culpa leva você a ter Perda até conseguir se redimir.

Pobreza (–1 pt)

Você possui limitações financeiras e, por alguma razão, não consegue adquirir riqueza facilmente. Todos os seus testes de compra são feitos em Perda. Não é possível ter simultaneamente a desvantagem **Pobreza** e a vantagem **Riqueza**.

Ponto Fraco (–1 pt)

Existe uma vulnerabilidade em você que, quando explorada, pode lhe causar desvantagens notáveis. Pode ser uma fraqueza em seu estilo de combate, um gatilho emocional ou qualquer outra falha.

Aqueles que o observaram em ação, ou têm conhecimento através de Telepatia ou de sua reputação (se você for Famoso ou Infame), podem estar cientes desse ponto fraco. Se um adversário descobrir esse ponto fraco através de um teste de Percepção resistido contra a perícia que você está usando, pode gastar 1PM para ter Ganho contra você em testes que explorem essa falha.

Protegido (–1 pt)

Há alguém que você jurou proteger a todo custo, mesmo que isso signifique arriscar sua própria vida. Pode ser outro personagem do jogador ou um NPC que o acompanha.

Ter um **Protegido** é uma responsabilidade; os antagonistas podem (e provavelmente irão) usar essa pessoa contra você. Quando seu **Protegido** está em perigo, desaparecido ou ferido (qualquer quantidade de PV abaixo do total), você sofre Perda em todos os seus testes.

Caso o **Protegido** venha a morrer ou desaparecer permanentemente, você adquire a versão grave de **Assombrado** (-2pt) – e não recupera o ponto de diferença.

Protótipo (–1 pt)

O seu robô ou veículo ainda está em fase de testes.

Isso garante a ele capacidades inusitadas, mas em compensação há muitos problemas técnicos ainda a serem consertados – e limitações a serem descobertas.

Qualquer reparo custará o dobro de pontos para ser sanado e, uma vez por sessão, o jogador deve fazer uma rolagem de Resistência. Caso falhe, o uso de alguma vantagem irá consumir PVs do robô, e não PMs.

Reiniciação (–1 ou –2 pt)

Quando o robô, veículo ou nave é desligado ou desmontado, o piloto precisa esperar por um período de tempo antes de reiniciá-lo.

Por -1 pt.: o construto leva 1d6 turnos para entrar em ação.

Por -2 pts: este tempo será de 1d6 horas.

Espera-se que, quando um personagem entre no hangar, a nave ou veículo já tenha passado por esse período de espera – mas caso isso aconteça em meio a um combate ou quando sua base é atacada de surpresa…

Restrição (-1 ou -2 pt)

Há uma condição específica que torna mais difícil para você utilizar suas capacidades. Quando essa condição é atendida, você deve gastar o dobro de PM para usar suas vantagens.

-1pt: a restrição é incomum. Por exemplo, você pode ter dificuldade em usar um equipamento quando molhado, por exemplo. Ou talvez a restrição se aplique apenas contra inimigos de determinado tipo.

-2pt: a restrição é comum. Exemplos incluem ser incapaz de usar um equipamento durante a noite (ou dia), em ambientes fechados (ou ao ar livre), ou quando alguém está observando.

Essa desvantagem não pode ser escolhida se você não tiver vantagens que usem PM.

Segredo (–1 ou –2 pt)

Um segredo é algo que você precisa manter escondido e que, se for descoberto, trará consequências negativas. Sempre que seu segredo puder ser descoberto, você sofre Perda em todos os testes igual ao valor da desvantagem. Esta desvantagem tem níveis diferentes, de acordo com as consequências caso seja revelado.

• **-1pt: Suave.** Você não fez realmente nada grave, mas as outras pessoas não precisavam realmente saber disso. Caso você seja descoberto, sofre os efeitos da desvantagem Infame por 1D6 dias e condição de perda sempre que alguém citar seu Segredo.

• **-2pt: Grave.** Se for descoberto, sua vida vai desmoronar: você perde sua posição, seu casamento acaba, NPCs como **Mentor** e **Aliado** o abandonam, talvez seja caçado e morto…

• **-1pt/-2pt: Ocultação.** Você guarda um objeto que lhe foi confiado ou uma informação que diz respeito à vida de outra pessoa. É a mesma coisa que os segredos Suave e Grave – a diferença é que o Segredo vai prejudicar outra pessoa, não você.

• **-1pt/-2pt: Chantagem.** Alguém sabe do seu segredo (nas mesmas intensidades – Suave e Grave) e o usa para chantageá-lo, tornando-se uma espécie de patrono às avessas e dando ordens a você.

Dependendo do segredo, depois de ser descoberto e resolvido (você conseguiu provar sua inocência, já cumpriu a pena, etc.), você pode recomprar a desvantagem ou substituí-la por outra.

Sem Vida (–1 pt)

Você (e certamente não sua máquina) não é uma criatura viva no sentido tradicional. Pode ser um andro-ginóide. A boa parte? Você não pode ser morto da forma convencional.

Em testes de morte, o pior que pode acontecer é você ficar inconsciente. O lado ruim? Você não pode se curar normalmente. **Descanso, Medicina, Cura, Regeneração**, nada disso funciona em você.

No entanto, você pode ser consertado ou restaurado por meios específicos, como através de Máquinas. Cada tentativa exige uma hora de trabalho e um teste (9). Em caso de sucesso, seus PV voltam ao total. Apesar dessas particularidades, ainda é preciso descansar para recuperar PA e PM.

Tapado (–1 pt)

Intelectualmente falando, você não é dos mais brilhantes. Quando faz testes de Habilidade relacionados à inteligência e raciocínio, você sofre Perda e não consegue acertos críticos.

Você não pode ser **Gênio** e **Tapado** ao mesmo tempo.

Transtorno (–1 pt cada)

Você possui alguma forma de transtorno mental. As opções incluem:

• **Cleptomania:** você é impelido a roubar coisas, não necessariamente por seu valor, mas porque são interessantes para você. Sempre que uma oportunidade de roubo se apresenta, um teste é necessário para resistir à tentação. Um cleptomaníaco não devolverá seus roubos e resistirá a qualquer tentativa de reavê-los.

• **Compulsão:** há uma ação ou atividade que você sente a necessidade de fazer várias vezes por dia. Sempre que uma cena começa, todos os seus testes terão Perda até que você passe uma rodada realizando essa atividade.

• **Distração:** manter o foco é um desafio para você, especialmente em situações que não estejam relacionadas à sua Devoção ou Código. Em tais situações, você é incapaz de obter acertos críticos.

• **Fantasia:** você está sob a crença de que é algo ou alguém que não é. Perda em todos os testes sociais devido à sua necessidade constante de expressar essa fantasia.

• **Fobia:** você possui um medo profundo de algo específico. Quando confrontado com essa coisa ou situação, você fica paralisado e pode realizar apenas movimentos, a menos que passe em um teste.

• **Megalomania:** você acredita em sua própria grandeza ou importância, convencido de sua invencibilidade ou destino grandioso. Mesmo derrotado, você continua a lutar.

• **Mitomania:** dizer a verdade é um desafio para você, até mesmo para seus aliados. Cada vez que você tenta falar a verdade, é necessário um teste.

Cobrando Desvantagens

Os jogadores sempre buscam modos de contornar as desvantagens para ganhar pontos. Mas a regra de ouro é clara: se a desvantagem não causa nenhum impacto real, *não deve valer pontos*. Se durante uma aventura, missão ou capítulo (ou a cada duas ou três sessões), a desvantagem nunca é um empecilho, ela deve ser removida da ficha e os pontos recalculados.

Então, ao invés de evitar suas desvantagens, enfrente-as de frente. Em vez de esperar que o mestre ignore ou esqueça delas, busque ativá-las ativamente. Afinal, quais heróis dos animes fogem de seus problemas em vez de enfrentá-los? Você é socialmente inapto? Flerte. Você tem um **Coração Mole**? Se exponha ao combate.

Para dar um incentivo extra, os jogadores que são impactados por suas desvantagens três vezes ou mais durante uma sessão ganham 1 XP extra no final.

• **Paranoia:** a confiança é um luxo que você não pode se dar. Sempre desconfiado, até mesmo de aliados, você precisa fazer um teste para aceitar qualquer tipo de ajuda. Sua paranoia também prejudica seu sono, recuperando apenas metade dos recursos normais ao descansar.

• **Teimosia:** você não muda de ideia por nada nesse mundo. Caso precise agir contrariado, você sofre Perda em testes ao fazê-lo. Só um sucesso crítico (ao convencer seu personagem) pode quebrar esse efeito.

• **Trauma Menor:** em geral são fruto de experiências ruins mas não inviabilizam a vida do personagem – apenas o deixam menos propenso a tentar de novo. Ele sempre terá Perda ao agir em circunstâncias ligadas ao trauma – ou imporá Perda a quem tentar bater de frente contra isso.

Para superar esses transtornos em situações críticas, é necessário um teste

de Resistência (dificuldade 9). A natureza do trauma menor deve ser discutida com o mestre: uma desilusão amorosa? Prefere o silêncio às multidões? Detesta ir à praia? Vá em frente!

Utensílio (–1 pt):

Você precisa de um item (uma arma, uma ferramenta, algo assim) para usar adequadamente uma perícia ou vantagem.

-1pt: escolha uma perícia que você tem. Você precisa do Utensílio para usar adequadamente essa perícia. Quando não está com esse item, você não consegue acertos críticos.

-2pt: sem o Utensílio, você não pode usar vantagens ou técnicas que gastam PM (você não pode escolher esta desvantagem se não tem meios de gastar PM). Você também não pode usar PA, exceto com o propósito de recuperar o **Utensílio** ou improvisá-lo (veja adiante).

Se rolar uma falha crítica enquanto usa o **Utensílio**, você o deixa cair e precisa gastar um movimento para recuperá-lo.

Se um atacante rola um acerto crítico contra você, em vez de aumentar o dano, ele pode escolher destruir seu **Utensílio**. Neste caso você perde o item, mas não sofre nenhum dano pelo ataque.

Se o **Utensílio** é destruído ou perdido, você consegue outro igual depois que a cena termina ou gastando uma ação e 1PA para improvisá-lo.

Você também pode escolher como **Utensílio** algo grande como um trailer, biblioteca ou oficina. Neste caso não pode deixar cair, ser perdido ou destruído, mas você também não pode levar sempre consigo.

Volátil (–2 pt)

Esta desvantagem está disponível apenas para máquinas. Seu robô gigante é turbinado. Mas isso tem um custo: uma explosão em seu motor pode ser muito mais devastadora do que o normal! Todos os ataques do oponente têm o efeito **Perigoso** (de **Ataque Especial**).

Regionalismos

A Constelação do Sabre tem quase cem mundos, sendo pouco mais de um quinto deles habitados – e nem contamos aqueles que habitam estações espaciais, colônias lunares ou asteroides terraformados. Talvez você queira dar um toque particular de um desses locais em seu personagem.

Pense bem nos mundos habitados e inclua elementos inspirados nele, entre vantagens e técnicas. Um Tarsiano pode ter especialidades em **Máquinas** por viver em um mundo ultra-industrializado. Os Altonianos são conhecidos por seu **Sentido de Direção** que os faz incapazes de se perderem. Todos esperam que um Inarano saiba nadar!

Por outro lado, isso não é necessariamente uma regra escrita em pedra. Alguém acostumado a apertar botões pode não saber trocar uma resistência de chuveiro. Um Altoniano sem senso de direção pode se sentir excluído dentro de sua sociedade. Um Inarano pode simplesmente odiar a praia e querer morar longe dela!

Dê uma boa lida nos capítulos sobre o cenário e se pergunte: como o meio o moldou? Ele quer ser parte disso ou manter uma grande distância? Isso ajudará a mostrar como o planeta de onde seu personagem veio o moldou para a vida!

Veja sobre Regionalismos na página 258.

Arquétipos

Você já pensou no protagonista que deseja trazer para suas aventuras de Brigada Ligeira Estelar RPG? Ainda não? Talvez os **Arquétipos** sejam o farol que você precisa.

Eles oferecem um modelo básico para seu protagonista, moldando-os em uma das culturas ou etnias distintas que habitam a Constelação do Sabre. Seja um humano, um robusto Evo, um tradicionalista Cossaco, ou talvez uma sofisticada Andro-Ginóide, a escolha é sua. Embora o termo "arquétipo" possa soar similar a "raça" ou

"etnia" em outros RPGs, aqui ele carrega suas próprias nuances.

Os arquétipos listados representam os habitantes mais comuns da Constelação do Sabre. Claro, com uma boa história, sempre é possível inserir algo diferente. No entanto, optar por um arquétipo pode facilitar sua vida, proporcionando uma base sólida para a construção do seu protagonista e fornecendo nuances de seu passado e cultura.

Dentro de cada arquétipo, você encontrará descrições detalhadas, bem como habilidades intrínsecas e vulnerabilidades específicas. Você pode adotar um arquétipo como Cossaco ou Andro-Ginóide ou simplesmente inspirar-se neles. Escolha seu aspecto e customize vantagens e desvantagens. Você tem a liberdade de alterar estética e histórico, ou até criar algo único, baseando-se ou não nos arquétipos.

Por fim, os arquétipos são guias práticos, não regras rígidas. Para mestres, ao criar NPCs ou adversários, adapte ou até invente. Um líder misterioso e quase místico, formando uma milícia teocrática? Evos ou Humanos podem ser o ponto de partida. Lembre-se, arquétipos servem para inspirar, não restringir. E se um jogador apresentar um arquétipo inovador, esteja aberto – mas mantenha o equilíbrio do jogo e tente encaixá-lo na história do cenário!

Usar ou não Arquétipos

Em Brigada Ligeira Estelar, você pode ser um Familiar sem o arquétipo Familiar, ou um humano sem o arquétipo humano. Pode usar apenas a parte descritiva, mas construir com vantagens e desvantagens diferentes. Ou então o contrário, comprar o arquétipo com seus poderes e fraquezas, mas mudar por completo seu histórico ou aparência.

Assim, você pode ser um Ciborgue sem o arquétipo Ciborgue – com um corpo em boa parte artificial, mas com outras vantagens e desvantagens, talvez com uma aparência completamente humana. Ou então, você pode ser um **Familiar** muito exótico, pagando pontos pelo arquétipo Familiar, mas com aparência e história diferentes.

Você pode também achar que um arquétipo não está completo – e provavelmente tem razão: os arquétipos são apenas um alicerce para começar. São o básico do básico. Você tem liberdade para completar o personagem, pegando vantagens e desvantagens em separado. Pode fazer seu piloto clássico como nos animes, sempre buscando mais e voando mais alto, ou humano demais e falho demais, ou qualquer coisa criada em sua mente.

Diretrizes de Arquétipos

Um protagonista só pode adotar um único arquétipo. Não é possível ser um Cossaco-Evo, Andro-Ginóide-Familiar ou mesmo um Ciborgue-Esper – não com os arquétipos.

"Ah, mas e se eu quiser um Evo criado entre os cossacos?" Use o arquétipo Evo e compre vantagens ou perícias que reflitam sua criação. *"E se eu quiser um Andro-Ginóide com aparência de um animal?"* Use Andro-Ginóide e aplique vantagens e desvantagens associadas aos Familiares. *"E se eu quiser um Esper que sofreu mutilações e se tornou um ciborgue?"* Use Ciborgue e compre a vantagem Poderes Mentais ou a perícia Psiquismo. Também é possível tornar implantes cibernéticos, traços culturais e poderes mentais em vantagens, técnicas, etc.

Da mesma forma, personagens filhos do cruzamento entre dois pais de diferentes arquétipos devem escolher um deles. No caso do Meio-Evo, nem isso: eles são humanos, que passam a herdar (e legar para seus descendentes) apenas os cabelos e olhos de cores exóticas. E convenhamos: algumas combinações são simplesmente impossíveis. O mestre tem direito a vetar alguns absurdos.

Não se pode adquirir habilidades de um arquétipo de forma fragmentada (a não ser que elas já estejam catalogadas como vantagens ou desvantagens no sistema). A escolha é integral: ou você abraça todo o arquétipo, ou não adota nenhum de seus traços.

As desvantagens embutidas em um arquétipo não contam para o limite padrão de desvantagens, mas também não podem ser alteradas, trocadas ou removidas mediante pagamento de pontos.

Andro-ginóides (1 pt)

Em algum ponto perdido da história do Sabre, seres artificiais virtualmente idênticos a humanos normais viveram entre nós. Isso trouxe instabilidade social e, por isso, foi permitido que eles operassem apenas caso sua natureza não-humana fosse visualmente identificável. Andróides e ginóides (Andro-ginóides como termo geral) ganharam aparências exóticas, com cores estranhas de pele e cabelo ou particularidades físicas.

Isso funcionou até o advento da "Praga Andro-ginóide": a quase extinção da população de um planeta por conta do convívio excessivo com humanos artificiais fez muitos defenderem sua destruição. Para se salvar, os Andro-Ginóides desapareceram e se exilaram por séculos no planeta Saumenkar, na Ponta do Sabre (jurisdição de Arkady). Após a Batalha dos Três Mundos, eles despertaram e agora procuram se encaixar nos novos tempos.

Andróides e ginóides são muito polidos, limpos e discretos. Fazem sua própria manutenção e até mesmo aprimoraram seus corpos cibernéticos, simulando funções comuns humanas. Eles respondem positivamente a estímulos comportamentais das pessoas ao redor e por isso muitos pensam neles como se tivessem uma alma e personalidades – eles não falam nem agem como máquinas. Na verdade, o melhor termo para isso é emulação – e os Andro-ginóides sabem disso.

De certa forma, eles compraram sua inclusão em nossa sociedade ao partilhar sua tecnologia com as forças imperiais contra os Proscritos, e por isso, são livres. É um paradigma novo para eles.

• **Imune** (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente). Andro-Ginóides não têm funções biológicas (embora possam simular algumas para fins de convívio social e íntimo), nem estão sujeitos a certas limitações dos seres vivos.

• **Artificial.** Embora Andro-Ginóides não comam, bebam ou durmam, recarregar energia ainda é preciso. Eles também não podem ser curados, só consertados.

• **Estranha Beleza.** As origens dos Andro-Ginóides foram conturbadas. Eles combinam uma beleza única com uma aparência, digamos, "alienígena" para impedi-los de se passarem por humanos normais. Tem com isso a vantagem **Carismático** e a desvantagem **Destacado**.

Ciborgues (2 pt)

Os Ciborgues (o termo veio de alguma língua extinta) carregam uma fusão única entre homem e máquina. Estes indivíduos, forçados pelas circunstâncias a receber implantes cibernéticos, variam entre a total discrição e a ostentação declarada.

Os mais afortunados, ou aqueles que podem se dar ao luxo, optam pelos "implantes invisíveis". Estas maravilhas da engenharia e medicina se integram perfeitamente ao corpo humano, permitindo que se passem por cidadãos comuns. Estes implantes, além de caros, são cobiçados por quem deseja manter sua condição segredo, evitando qualquer estigma ou discriminação associados.

No entanto, a realidade financeira impõe limites, e a maioria dos Ciborgues se contenta com os "implantes visíveis". Estes, embora mais acessíveis, são claramente artificiais. Não são grotescos, mas esta visibilidade muitas vezes os relega a posições menos favoráveis na sociedade. Contudo, a Brigada Ligeira Estelar aceita-os sem quaisquer reservas, reconhecendo o valor e a habilidade trazidas pelos Ciborgues à guarda.

Quanto à subcultura Trans-Ciber, estes ciborgues fazem da estética uma declaração política e social. Seus implantes não apenas são visíveis, mas visualmente agressivos e chocantes. Eles desafiam os padrões e as expectativas, usando seus corpos para manifestar sua identidade e resistência. Em certos casos, eles podem optar por uma aparência tão radical que atraem olhares assustados e reações de puro espanto. Mas eles são minoria.

É possível deixar de ser Ciborgue. Há tratamentos regenerativos capazes de devolver seu corpo ao estado original. No entanto, eles são demorados, dolorosos e

absurdamente caros – só os muito ricos têm acesso a eles. Por isso, a jornada de um Ciborgue pode ser a de reunir dinheiro para voltar a ser como era.

• **Construto Vivo.** Você pode recuperar PV normalmente, mas também pode ser consertado por outro personagem, ambos os métodos funcionam. Veja a desvantagem Sem Vida.

• **Imune.** Você é Imune a um monte de coisas: Abiótico, Doenças, Resiliente.

• **Antipático.** Salvo se você obter implantes invisíveis (ao custo de XP), você é considerado antipático por definição – o artificial incomoda, infelizmente.

Cossacos (1 pt)

Os Cossacos não são meros humanos e nem um produto de engenharia genética. Eles são os descendentes diretos de uma tradição guerreira que remonta aos tempos antigos da Terra.

Estes guerreiros natos são treinados desde a infância em lutas, táticas de guerra e pilotagem de robôs gigantes – mas também a cavalgar e a cultivar o amor pela natureza. Eles possuem um código de honra rigoroso, que valoriza lealdade, bravura e respeito. A tradição cossaca é marcada pela coesão e união de seu povo. Mesmo com a expansão da humanidade pelo espaço, eles tendem a se agrupar e a formar comunidades fechadas.

Fisicamente, os Cossacos são robustos, de postura ereta e olhar penetrante. A presença deles é quase magnética e é fácil reconhecê-los em meio a uma multidão. Em batalha, eles são conhecidos por sua ferocidade e táticas inteligentes, tornando-os adversários formidáveis.

Os Cossacos não são apenas guerreiros. Sua cultura é rica e engloba música, dança e literatura, tornando-os também protetores das suas tradições. Apesar de serem frequentemente associados à guerra, muitos Cossacos são artistas, poetas e músicos nativistas – ninguém espere uma celebridade pop vinda deles.

Porém, essa forte tradição também traz desafios. Os Cossacos frequentemente são mal-entendidos e rotulados como bárbaros ou retrógrados. O desafio da modernidade versus tradição é uma batalha diária para este povo, que busca preservar sua identidade enquanto se adapta a novas realidades.

• **Código do Cossaco.** Os Cossacos seguem um rigoroso código de honra (ver página 51). Eles recebem uma condição de Perda sempre que são forçados a agir contra este código.

• **Herança Guerreira.** Sua cultura guerreira confere uma habilidade natural para combate. Eles têm +1 ponto gratuito em Poder ou Resistência.

• **Artes e Tradição.** Seus talentos não se limitam ao combate. Uma vez por cena, um protagonista Cossaco pode gastar 2PM para obter Ganho em um teste relacionado a artes (como música, dança ou poesia).

• **Mal-entendido.** Devido a sua tradição e aparência marcante, os Cossacos são frequentemente mal interpretados ou prejulgados. Eles podem ser tratados com desconfiança ou até mesmo hostilidade em alguns lugares.

Espers (3 pt)

Poderes psíquicos? Evolução genética? Efeito da presença humana no espaço? Ninguém sabe. Já foram registrados antes mesmo da diáspora terrestre como Espers. Filólogos traçam a origem a partir de línguas extintas (possivelmente, de "ESP" – um acrônimo de "percepção extra-sensorial"). Periodicamente o nome cai em desuso. O termo Mentalista, pelo qual eles também são conhecidos, é relativamente neutro quanto à natureza de seus poderes – sua origem está na sua mente, e isto basta – mas ele tem outros significados e **Esper** é direto ao ponto, sempre retomando sua primazia de uma forma ou de outra.

Um **Esper** é capaz de antever ameaças físicas imediatas contra si, graças a um sentido especial de defesa. São empatas (capazes de identificar os sentimentos e intenções de uma pessoa) ou psicômetros (que registram as impressões psíquicas residuais de eventos) e tem reflexos ampliados.

No espaço, fora de ambiente planetário, seus poderes começam a se desenvolver por caminhos inusitados – e sabe-se

que existem **Espers** também entre os proscritos. Há registros eventuais de poderes **Espers** mais perigosos e estes nunca vem acompanhados de controle, costumando envolver tragédias e desastres.

A maior bênção para eles foi ganhar um futuro promissor. O Imperador Silas Falconeri vislumbrava a possibilidade de que o Império contasse com um corpo burocrático de Espers para servir como escudo dos interesses de estado, garantindo seu treino e educação. Hoje a presença de Espers como conselheiros de nobreza, mediadores e burocratas é amplamente difundida. Um nobre precavido sempre conta com um conselheiro **Esper** para o planejamento de suas ações.

• **Famoso.** No caso, a reputação social dos Espers o procede.

• **Restrição.** Seus poderes mentais não funcionam corretamente em determinadas situações. Esta condição fica à sua escolha. Você deverá enfrentá-la em pelo menos 25% do tempo.

• **Sentidos.** Você tem **Sentido de Defesa** (+1 de atributo em todos os Testes de Iniciativa e Defesa. Quando envolve outros **Espers**, paga-se 1PM para utilizar este poder) e direito a escolher mais dois sentidos especiais da Vantagem Sentido.

Evos (1 pt)

Os Evos foram criados por engenharia genética em tempos distantes. A necessidade de uma população que trabalhasse pesado nos mundos em terraformação exigiu uma variante humana com grande capacidade de sobrevivência, tanto no espaço quanto em atmosferas incipientes.

Evos são mais altos, ágeis, fortes e resistentes do que humanos normais. Tem pele pálida e cabelos e olhos coloridos. Sua capacidade de processamento físico é extraordinária: são invulneráveis a álcool, drogas e venenos. Por fim, Evos são resistentes às intempéries do clima, se saindo muito bem tanto em desertos quanto em geleiras.

Essa talvez seja sua maldição: em mundos onde os Evos são socialmente rejeitados, eles tendem a se isolar — e por isso se multiplicam entre si. Por outro lado, nos lugares onde estão integrados, há quem tema seu desaparecimento via miscigenação. Curiosamente, Evos na indústria de entretenimento ou atletas profissionais costumam ser socialmente benquistos. Isso leva à paradoxal situação em que uma jovem Evo, na mídia, pode despertar paixões fulminantes nas mesmas pessoas que os olham com desprezo na rua.

• **Resiliente.** Seus corpos são naturalmente aclimatados para ambientes extremos, de desertos áridos a paisagens geladas. Eles tem Ganho em Resistência e não sofrem condição de Perda por motivos ambientais.

Emulação não é Fingimento

O que é a emulação? Pense no seu emulador de videogame. Você não tem um console específico, mas pode baixar um aplicativo capaz de reproduzir as capacidades desse produto em outro lugar. Assim, você pode usar seu computador para jogar os CDs de seu videogame favorito.

De certa forma, os Andro-Ginoides são isso. Eles não são humanos, portanto não deveriam ter sentimentos e atitudes correspondentes a eles. Mas ao serem uma espécie de emuladores vivos de humanidade, podem ter atitudes e reações emocionais correspondentes a elas. E qual o problema, qual a diferença se o mesmo jogo roda em um console ou em um emulador, sem perda de nenhum tipo? Da mesma forma, o resultado prático é exatamente o mesmo.

A diferença é que diferentemente de nós humanos, eles têm controle sobre isso. Eles se programam naturalmente! Eles estabelecem diretrizes lógicas sobre até qual ponto ir. E assim como um bebê aprende a sorrir por mimese (ele tem alegria, mas o sorriso para expressá-la é aprendido com os pais e ela não deixa de ser mais legítima por isso), um Andro-ginoide precisa também mimetizar coisas ao redor para seu aprendizado. Por sorte, o mais básico vem no pacote inicial.

• **Imune (Químico).** Quase nada intoxica um Evo. Você não precisa fazer teste de resistência em venenos, álcool ou drogas – eles simplesmente não vão funcionar com você.

• **Divisivo.** Evos são tratados como uma minoria indesejável em alguns lugares. É como uma versão diluída de infame. No entanto, sempre encontrarão exceções pelo caminho e nem todo local os rejeitará.

Familiares (1 pt)

Um Familiar é um animal engendrado geneticamente por encomenda para ter inteligência e ser capaz de conversar com aqueles que o cercam. Formalmente, muitos preferem usar o termo *animal de companhia*. Alguns Familiares até o preferem, para trazer para si algo desse status. Afinal, eles existem para serem companheiros de um mestre por um período de vida mais extenso do que o de um animal normal (seu envelhecimento é pareado com os dos humanos e sua juventude é mais longa). Para a proporção entre a massa corporal e as células nervosas de um Familiar – pressuposto necessário para que haja inteligência – ser alcançada, essas criaturas acabam sendo versões um pouco maiores de suas matrizes originais, cerca de um terço no máximo.

Sua lealdade é extraordinária: alguns podem ser apenas um ombro amigo, outros são capazes de defender seu mestre com unhas e dentes – e muitos são guarda-costas, espiões ou rastreadores por conta disso. Por outro lado, eles ainda podem ser vítimas da estupidez humana, como ocorre com os animais comuns. Por trás de um animal sem mestre, provavelmente há uma história sombria.

Alguns gostam da ideia de ter animais mais capazes. Não é incomum que se tome como modelo mascotes com polegar opositor. Primatas, marsupiais, pandas vermelhos, alguns roedores arborícolas e até certos gatos podem vir de fábrica com polegares opositores, permitindo que agarrem objetos. Alguns aprendem a se mover de pé, embora corram mais rapidamente de quatro, e não é impossível a existência de um guaxinim de metralhadora…

• **Percepção Apurada.** Moldado a partir de espécies que sobrevivem em ambientes selvagens, o Familiar tem mais facilidade para usar os sentidos e perceber o mundo ao seu redor. Sempre que testa Percepção, soma +1 ao atributo usado.

• **Sentidos Especiais.** Todo Familiar recebe um Sentido à sua escolha, normalmente um dos Aguçados (visão aguçada, olfato aguçado, etc.). Tudo depende do animal escolhido.

• **Talento.** O Familiar tem certas aptidões físicas próprias da sua espécie original. Escolha uma vantagem entre **Ágil, Carismático, Forte, Resoluto** ou **Vigoroso**.

• **Diferente.** Familiares nunca são plenamente capazes de utilizar equipamentos e utensílios planejados para seres humanos. Eles precisam ser adaptados.

• **Código do Familiar.** Equivale a um Código a sua escolha ou **Protegido**.

Humanos (0 pt)

Humanos são ao mesmo tempo frágeis e poderosos, a ponto de mudar a face dos planetas por onde passam – e de correr o risco de serem destruídos por aquilo que criaram. Eles são os povoadores e terraformadores de mundos, tão capazes de criar raças novas como companheiros em sua jornada pelo universo quanto destruí-las por paranoia ou mera futilidade. São capazes dos maiores heroísmos e das mais baixas vilanias – e os robôs gigantes talvez sejam a grande síntese dessa dicotomia: gigantescos, poderosos e até belos, mas também devastadoras máquinas de guerra.

Humanos são a contradição viva e talvez a raiz de sua corrupção venha justamente do medo de perder a atual condição, da inveja em não se fazer parte de algo, da vaidade sem tamanho, da crença em noções injustas e a defesa destrutiva destas para se sentir parte de um grupo pretensamente superior aos outros.

Os proscritos são assustadores porque tudo sugere que eles sejam uma civilização que em algum momento abraçou este lado

negro e aparentemente caminha para a desumanização em passos colossais. A guerra contra os invasores é a luta da civilização – daquilo que faz dos humanos o que são – contra a sua negação. Os proscritos são a face da própria arrogância da humanidade como espécie – e uma confirmação do caminho para onde a corrupção total leva.

Mas, mesmo que os humanos não estejam à altura, eles lutarão até o fim contra o inimigo. Talvez o melhor da humanidade resida justamente nisso.

• **Mais Além.** Humanos possuem uma natureza resiliente e uma tendência a superar obstáculos. Uma vez por cena, um protagonista humano pode gastar 2PM para obter Ganho em um teste.

Perfis

Todo time precisa de química entre os membros. Aí entram os Perfis. Eles são tropos relativos à *dinâmica* dos personagens dentro de um time. É importante saber quando se deve contar com eles para garantir alguma familiaridade no qual os jogadores possam se ancorar.

O ideal seria se não houvesse repetições – cada time em tese teria um tipo de Ponto, um de Contraponto, um de Músculo, um de Cérebro e um tipo de Coração – mas isso não é obrigatório, nem deveria ser… e na verdade, dificilmente deve acontecer em mesa. E tudo bem.

O único consenso é a inexistência de dois pontos: mesmo se isso acontecer, eles tendem a agir como ponto e contraponto na mesa (pode conferir!). Vamos verificar as categorias de perfis:

O Ponto: alguém guiado pela força de vontade. Por isso, seguirá em frente – lutando até o fim. Isso não quer dizer que será o líder do time nem um "personagem principal", mas seus atos tendem a apontar uma direção para a equipe. Escolha entre um desses quatro perfis:

Carismático. Sempre tem objetivos bem claros. Suas perícias sociais poderão fazer dele uma grande figura de liderança mas talvez ele nem queira isso – as pessoas o acompanharão por *gostarem dele* ou *se identificarem com suas palavras*.

Equilibrado. Tem um imenso senso de dever com os demais e fará de tudo para mantê-los vivos. Não é incomum que seja o líder ou um segundo-em-comando – os membros do time o acompanharão porque *confiam nele*.

Impulsivo. Tem muita força de vontade e sempre lutará para ficar de pé quando for derrubado! Em compensação, entrará facilmente em encrencas — mas os membros do time o acompanharão porque *sua atitude os inspira!*

Planejador. É uma figura agregadora e sua inteligência mantém todos um passo à frente. Em troca, só pede confiança nas horas de crise e que se acredite nele até o final — os membros do time o acompanharão porque *ele sabe o que faz*.

O Contraponto: alguém que se contrapõe ao Ponto. Mesmo com atritos, ele é leal quando a barra aperta. O Contraponto não é um coadjuvante, ele é um igual. Escolha entre um desses quatro perfis:

Errado. Um membro-problema. Ele não quer estar ali, ou é um medroso, ou se acha superior, ou reclama de tudo… mas é parte do time e pode surpreender a todos positivamente — às vezes.

Outra Mão. Ele assume outra faceta do Ponto, seguindo regras quando o Ponto as ignora, sendo realista quando o Ponto é um idealista, sujando as mãos quando o Ponto é honrado demais, etc..

Rival. Tem um foco de disputa com o Ponto (e talvez vice-versa) — mas há respeito mútuo, o jogo é limpo e ambos lutarão juntos como irmãos. Talvez ele e o Ponto se tornem grandes amigos.

Segundo-em-Comando. O imediato ao lado do capitão, o primeiro-cavaleiro de um nobre espadachim… há uma hierarquia, mas você pode pedir permissão para falar francamente.

O Músculo: aquele que faz o trabalho duro. Não precisa ser o mais forte realmente (embora isso aconteça), mas é o mais especializado em combate ou força bruta. Escolha entre um desses quatro perfis:

Barulhento. Fanfarrão, exagerado, chegado à ação e, às vezes, não muito esperto. Tem um jeito meio intrometido e pode amolar um pouco os demais membros do time, mas sua disposição é invejável.

Durão. Alguém que precisa manter a fama de mau. Ele é capaz de fazer o que promete e isso costuma não ser nada agradável. Quando você conquistar seu respeito, ele se mostrará muito leal.

Gigante Gentil. Combina elementos do Músculo e do Coração (especialmente se este faltar). Apesar de sua aparência grandalhona, você sempre pode contar com ele. Isso não faz dele menos perigoso.

Grande e Perito. Combina elementos do Músculo e do Cérebro (especialmente se este faltar). Tem pendor para a mecânica e usa essas capacidades para a arte de passar por cima do oponente…

O Cérebro: alguém voltado a usar a cabeça para encontrar soluções. Frequentemente será o primeiro a identificar fraquezas no oponente. Escolha entre um desses quatro perfis:

Científico. Exagerado, mas útil. Geralmente tem a vantagem **Gênio.** Mais adequado ao papel de oficial de ciências em uma nave imperial do que a de mero piloto, mas nada o impede de ser um.

Conhecedor. Uma enciclopédia ambulante. Pode ser tanto um sabe-tudo, conhecendo um pouco de cada assunto, quanto alguém altamente especializado em um campo específico, dominando-o.

Solucionador. Engenhoso, ele resolve problemas e elabora planos. Se o Planejador é estratégico, ele é tático. Pode ser tanto alguém sério e organizacional quanto alguém esperto com muita malícia.

Técnico. Um geek de carteirinha e localiza de cara eventuais nós tecnológicos para desatar. Ele pode até não ser um gênio, mas é um dos melhores nisso. A perícia Máquinas é fundamental.

O Coração: quem mantém o grupo unido, media brigas, serve como compasso ético e mantém a moral alta. Em alguns casos, é a face diplomática do time. Escolha entre um desses quatro perfis:

Bem-intencionado. Sua motivação sincera é ajudar. Todos tendem a gostar dele e é

gentil com todos. Se pilota um robô gigante, é por compreender a necessidade de sacrifícios pessoais.

Caçula. Subestimado e protegido em algum grau, obtendo liberdade para agir onde os outros não podem ou ver o que os demais não vêem. Aparência Inofensiva é praticamente obrigatória.

Pacificador. Está lá para lembrar quem eles são e os princípios pelos quais lutam. Se for um combatente, será o primeiro a oferecer chance de rendição a um inimigo. Códigos de Honra contam.

Racional. Seu grande talento é ter sempre a coisa certa a dizer – ele sabe convencer e tem argumentos para isso. É capaz de interagir bem com pessoas de fora do time, mas não é um líder.

Reparem que esses tipos são versáteis e permitem evitar personagens redundantes – nada em um Perfil é escrito em pedra. Eles servem como uma bússola, um guia para a construção de um personagem.

Um balanceamento entre personalidades é recomendado, mas combinações que puxem o time para um lado não são necessariamente ruins: uma equipe formada por um equilibrado, um segundo em comando, um gigante gentil, um conhecedor e um bem-intencionado (servindo como esteio moral quando todos poderiam se deixar levar friamente por sua capacidade conjunta) pode parecer comportada, mas demonstra uma eficiência imensa, angariando grande reputação.

Por outro lado, um time formado por um impulsivo, um errado, um barulhento, um solucionador e um caçula pode ser fatalmente caótico – e uma grande fonte de diversão. Você também pode deixar o seu time se formar naturalmente, encontrar sua própria dinâmica com os perfis à escolha e deixar rolar como for. Faça o que for melhor para os jogadores e divirta-se!

O Bordão

Pense no bordão como a cereja do bolo para a caracterização do seu protagonista. Uma frase-chave, repetida várias vezes ou que apenas sintetize sua forma de pensar e sirva como lembrete da sua verdadeira natureza para o jogador. Um personagem heroico mas impiedoso pode soltar uma frase como "As estrelas podem perdoá-lo mas eu jamais o perdoarei!" antes de enfrentar um inimigo perverso. Uma jovem romântica e otimista pode ter uma frase como "Sempre há saída quando se ouve o coração". Um economista sórdido, com planos traiçoeiros para o império, pode ter como bordão "Toda sociedade é regida pela ganância."

Pense em quem é esse personagem: uma frase aparentemente banal como "Um cafezinho e um pão de queijo, por favor" já diz muito sobre um personagem – é uma pessoa simples e valoriza as boas pequenas coisas da vida. O "por favor" adiciona um verniz de polidez. Ele não precisa ser um idiota: apenas escolheu suas prioridades que certamente envolvem uma vida pacata e normal no futuro. Talvez ele lute para garantir que essas pequenas coisas importantes não sejam destruídas pela ganância de uns poucos ou pela violência dos invasores, quem sabe?

Então pense bem, escreva seu bordão e… seu protagonista está quase pronto. No entanto, falta algo para ele – os robôs gigantes! Mas antes, vamos dar uma olhada nas regras do jogo!

Times de Tamanhos Diferentes

Obviamente o modelo apresentado se baseia em um time padrão de cinco personagens. Mas sabemos que na vida, temos que lidar com aquilo ao nosso alcance. E se o grupo de jogadores for maior ou menor?

Duplas formam Ponto e Contraponto. Para trios, recomenda-se um Coração para mediar os opostos. Quartetos incluem um Músculo ou Cérebro, com um membro absorvendo o papel restante (por exemplo, o Gigante Gentil combina o Músculo com o Coração). Quintetos seguem a fórmula clássica (Ponto, Contraponto, Músculo, Cérebro, Coração). O sexto membro pode exercer qualquer função, exceto um segundo Ponto. Recomenda-se um segundo Coração (para trazer harmonia) ou Contraponto (para trazer conflito).

Não encarem isso como forçado: é parecido com a divisão em jogos clássicos de fantasia, com um guerreiro, um mago, um clérigo, etc.

Do Personagem ao Piloto

Enquanto as regras de criação definem quem seu personagem é, a verdadeira imersão em um cenário sci-fi surge quando ele se torna parte de um ecossistema maior: guerras interestelares, intrigas políticas, e a relação entre piloto e máquina. Vamos explorar como transformar estatísticas em drama, mecânicas em narrativa, e pilotos em lendas.

1. O Coração do Piloto

Todo robô de combate é movido a energia, mas todo grande piloto é movido por algo mais visceral. Pergunte-se:

Qual Ferida Você Carrega? Ódio contra quem destruiu sua colônia? Culpa por sobreviver quando seu esquadrão morreu?

O Que Você Esconde? Talvez seu implante neural seja pirata, ou seu tepeque seja roubado e o verdadeiro dono está atrás de você.

O Que Te Faz Parar? Mesmo na guerra, há linhas que você não cruza. Matar civis? Deixar aliados para trás?

Dica de Roleplay: Escreva uma frase que seu personagem repete mentalmente em momentos de crise (ex.: "Nunca mais vou ser impotente" ou "Máquinas quebram, humanos não").

2. Sua Máquina Conta Sua História

Seu mecha não é só armadura – é um símbolo de quem você é (ou quem quer ser). Personalize-o além das estatísticas:

Estética com Significado: Cicatrizes de batalhas passadas (uma garras riscadas no casco), grafites de uma família perdida...

Falhas que Definem: Um sistema de comunicação que só toca cool jazz, um cockpit cheio de fotos de pessoas que você falhou em proteger, um motor que cheira a lavanda...

A Máquina que Você Tem vs. a Que Quer: Você inveja robôs mais modernos? Sente que seu modelo antigo é parte de sua identidade? Sonha em substituir cada peça até não restar nada do original?

Exercício Prático: Escolha uma modificação do seu mecha e dê a ela um nome afetivo (ex.: o canhão "Vingança Silenciosa", os propulsores "Asas Quebradas").

3. Relações que Movem o Drama

Seu piloto não existe no vácuo. Use estas perguntas para criar conexões explosivas:

Aliados que São Âncoras: Quem na equipe te lembra seu irmão morto? Qual NPC você protegeria mesmo traindo sua facção?

Rivais que São Espelhos: Quem personifica tudo que você despreza... mas secretamente admira? Quem conhece seu segredo mais sombrio e usa isso contra você?

Fantasmas do Passado: Quem você abandonou para se tornar piloto? Quem jurou te matar após uma batalha onde você "seguiu ordens"?

Dica de Jogo: Combine com outro jogador para ter um laço compartilhado (ex.: "Você me deve por ter ejetado primeiro na Batalha de Shastara" ou "Fui seu instrutor e falhei em te preparar para o horror").

4. Arcos que Você Quer Viver

Um bom personagem evolui – para melhor ou pior. Defina uma ambição e um medo para guiar seu desenvolvimento:

Ambição: "Quero provar que humanos são superiores a máquinas", "Desejo voltar vivo pra casa", "Vou me tornar o líder que meu esquadrão merece".

Medo: "Tenho pânico de ficar preso em destroços", "Não quero morrer sem namorar", "Não suportaria ver meu robô sendo pilotado por outros".

Na Prática: Sempre que ganhar ou gastar Valor, descreva como isso reflete sua ambição/medo (ex.: Gastar Valor para salvar um aliado pode significar abandonar seu robô e enfrentar seu pior medo).

5. Hobbies, Vícios e Humanidade

Grandes heróis sci-fi têm lados inesperados que os tornam memoráveis:

Vícios que Aliviam a Pressão: Apostas clandestinas, colecionar livros físicos, escrever poesia.

Habilidades Não Militares: Cozinhar pratos exóticos com rações, consertar instrumentos musicais, falar línguas mortas (útil para decifrar ruínas alienígenas?).

Rituais Pré-Batalha: Ouvir uma música específica, beijar um amuleto de sorte, gravar mensagens de despedida (mesmo em missões simples).

Desafio Criativo: Escolha uma cena cotidiana (jantar na nave, inspeção do mecha) e decore como seu personagem a transformaria em algo único (ex.: sempre deixa um prato vazio para um aliado morto).

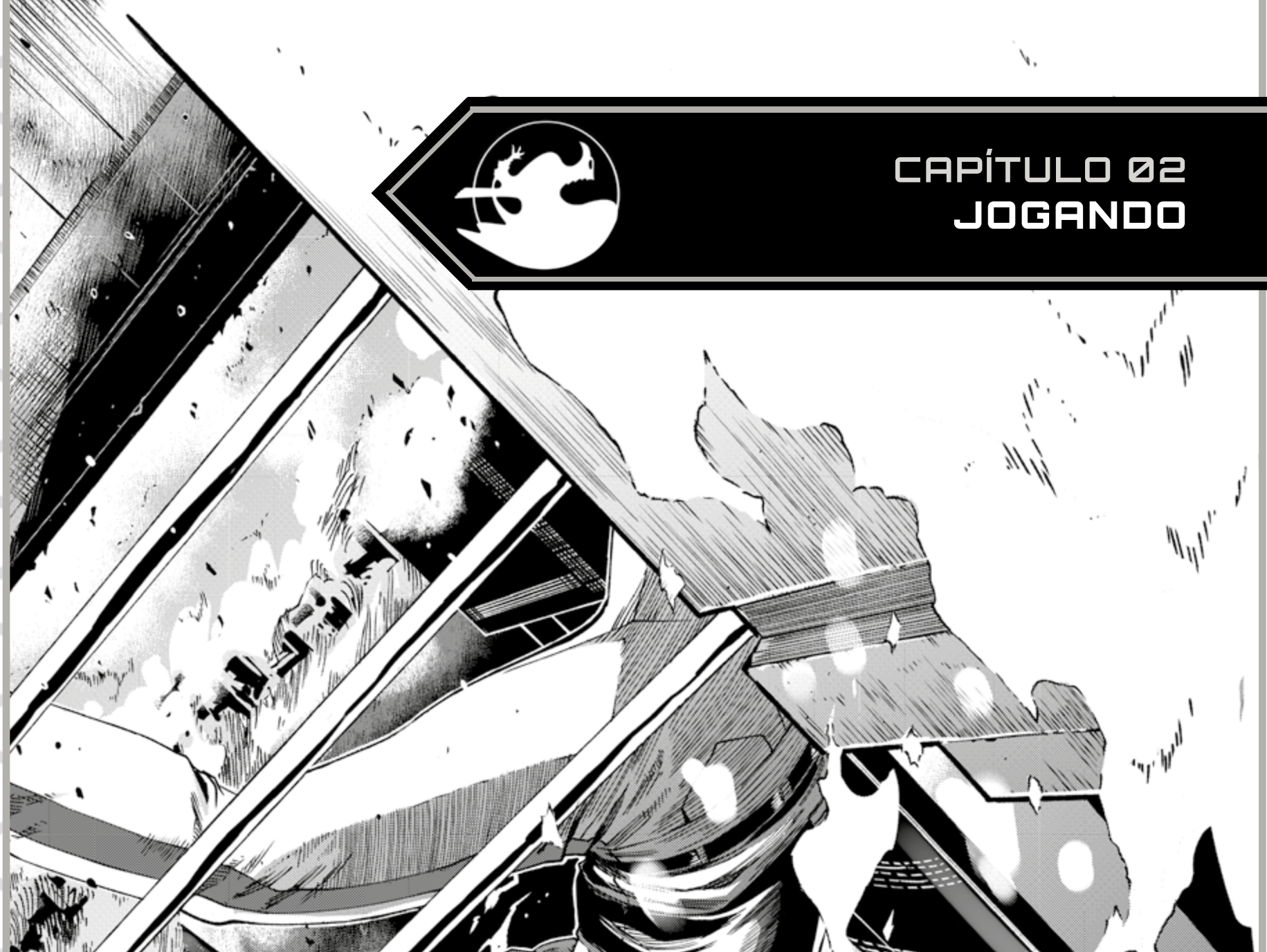
6. Frases que Definem Seu Personagem

Quando as Coisas Dão Certo: "Isso é só o começo. Eles vão lembrar do meu nome." / "Por que não estou feliz? Era isso que eu queria..."

Sob Pressão: "Desliguem os alarmes. Eu ouço melhor o meu robô respirando." / "Eu não morro até enterrar vocês todos!"

Diante da Morte: "Ejetar? Essa máquina é meu caixão. Aceito." / "Se eu cair, usem meu robô como arma. Até o último parafuso."

Estas são apenas ideias. Divirtam-se.



CAPÍTULO 02
JOGANDO

"A razão, a igualdade, a fraternidade e o conhecimento científico sempre podem ser cortados por uma espada nas mãos de um imbecil. Ele não vai retroceder com palavras. Só com outra espada."

Princesa Adelaide D'Altouguia,
princesa-regente de Forte Martim.

Neste capítulo, você mergulhará nas regras de Brigada Ligeira Estelar. Estas são a pedra fundamental do jogo, conduzindo os protagonistas através de batalhas espaciais e embates contra os inimigos.

Como mestre de jogo, você é o guardião das tramas e destinos da Constelação do Sabre e tem a liberdade criativa de misturar as regras conforme sua narrativa. Ao decidir introduzir uma nuance ou alteração, certifique-se de que os jogadores estejam cientes: a comunicação é tão vital quanto a habilidade de pilotar um robô gigante.

Este cenário está em constante expansão. Novos elementos e nuances podem surgir em artigos publicados na internet ou através de suplementos adicionais. Cada grupo de mestre e jogadores tem a autonomia para decidir quais novidades quer incorporar em suas cruzadas espaciais.

E se sua curiosidade levar vocês aos arquivos do antigo *3D&T*, buscando mecânicas ainda não-adaptadas à nova versão do sistema? Vá sem medo! Entretanto, para os novatos na Brigada, manter-se fiel às regras padrão pode ser um bom ponto de partida.

Os jogadores muitas vezes terão ideias inovadoras. E, embora valorizemos sua criatividade, é o mestre quem tem a palavra final quanto às regras da missão.

Uma palavra final: quando estiverem no calor da batalha e surgir um impasse sobre as regras, não parem tudo para discutir. A urgência da missão deve prevalecer. Deixe que o mestre guie a decisão e sigam em frente. Após a poeira estelar baixar, vocês poderão discutir e afinar as regras para futuras expedições.

Três Dados...

Para contar as histórias de heróis e vilões na Constelação, o sistema de jogo utiliza apenas dados convencionais de seis lados (abreviados aqui como D), possíveis de ser encontrados em qualquer lugar. Sempre que um número aparece **antes de D**, essa é a quantidade de dados que você vai rolar – e então somar os resultados. 3D significa rolar três dados e somar tudo.

Se você rolar três dados e sair 3, 2 e 6, o resultado é 11.

Sempre que um número aparece **depois de D**, virá também um sinal de soma (+) ou subtração (–). Você deve rolar os dados e depois somar ou subtrair esse número do resultado. 3D+4 significa rolar três dados e então somar 4 ao total. 2D-1 significa rolar dois dados e subtrair 1 do total.

Você vai rolar dados para fazer testes. Aqui, seus personagens enfrentarão desafios como desvendar a escrita de uma civilização antiga, identificar um espião da FEMTAR, manobrar por campos de asteroides, engajar em duelos com armas de energia… Esses testes determinam o sucesso ou a falha de tais ações.

Os testes típicos requisitam a rolagem de 1D, 2D ou 3D. Você sempre vai rolar no mínimo um dado, e no máximo três. Quanto mais, melhor.

As regras explicadas adiante dizem quantos dados você vai rolar em cada teste. Como jogador, seu objetivo é rolar o maior número de dados que puder, para tentar conseguir o total mais alto possível. O jogador deve buscar os três dados.

Você só precisa de um dado para jogar. Role quantas vezes precisar e some os resultados. Mas se tiver mais dados, melhor. O ideal é que cada jogador tenha seu próprio conjunto de três dados.

...e Teste

Detectar a abordagem de uma unidade inimiga. Acertar um ponto crítico em uma nave proscrita. Ser reconhecido pela sua habilidade em uma batalha. Sempre que seu personagem encara uma situação crítica, arriscada ou estratégica, o mestre pode (e provavelmente vai) exigir um teste.

Um teste é sempre fundamentado em um dos três atributos vitais: **Poder, Habilidade** ou **Resistência.**

A situação determina qual atributo será testado. Utilizar uma transmissão codificada para confundir adversários será um teste de Poder. Navegar sua nave espacial através de um campo de asteroides requer Habilidade. Resistir a uma tentativa de hackeamento de sua mente Ciborgue por um inimigo será um teste de Resistência. A decisão final é do mestre.

Para realizar um teste, o jogador lança a quantidade adequada de dados (1, 2 ou 3) e adiciona o atributo correspondente ao resultado. Por exemplo, em um teste de Poder, um personagem com P3 lança os dados e adiciona 3 ao total. **Teste = Dados + Atributos.**

O resultado precisa atender ou exceder uma **meta** estabelecida pelo mestre, baseada na complexidade da ação.

Se o resultado do teste for igual ou maior que a meta, é um sucesso. Caso contrário, falha.

Número de Dados a Serem Rolados:

1D: O mínimo em qualquer situação.

+1D: Se o personagem possuir uma perícia relevante à situação.

+1D: Se o personagem estiver em uma situação vantajosa ou tiver um Ganho.

-1D: Se estiver em desvantagem ou com uma Perda. Lembre-se que um Ganho anula uma Perda e vice-versa.

Idealmente, o jogador busca alcançar três dados, o máximo permitido. Por exemplo, ao atacar uma unidade inimiga com perícia em Pilotagem e vantagem tática, o jogador lançaria os 3 dados.

Testes sem perícia.

A grande maioria dos testes possui uma perícia associada. Algumas vezes, no entanto, você pode precisar de uma rolagem em que nenhuma perícia parece apropriada.

Se não existir no jogo uma perícia combinando com aquele teste, então o dado é concedido gratuitamente – ou seja, você faz o teste normal com 2D. Atenção, isso é diferente de um teste de perícia que existe, mas o jogador não tem! Neste caso, ele vai rolar apenas um dado.

Você ainda pode receber um dado extra por Ganho, ou rolar apenas 1D se tiver uma Perda.

Meta é um número-alvo escolhido pelo mestre, conforme a dificuldade da tarefa:

6 - Fácil: Navegar em um espaço seguro.

9 - Médio: Evadir-se de uma patrulha inimiga.

12 - Difícil: Hackear um sistema de defesa inimigo.

15 - Muito Difícil: Conduzir uma negociação de paz sob tensão.

Sempre que um número aparece entre parênteses após um atributo ou perícia – por exemplo, Poder (9) ou Saber (12) –, esta é a meta. Outras vezes, a meta pode ser a soma de um valor fixo com um atributo do alvo. Um teste de Arte (6 + Poder do alvo) contra um alvo com P4, por exemplo, teria meta 10.

O mestre escolhe a meta que achar adequada para cada tarefa, conforme os exemplos. Note que aumentar ou diminuir a meta não é o mesmo que ter Ganho/Perda. Metas não mudam o número de dados no teste; Ganhos e Perdas, sim. Você vai descobrir, mais adiante, que isso faz muita diferença.

Para testes médios, um personagem sem a perícia certa terá dificuldade, mas outro que seja treinado e tenha bons atributos vai conseguir na maioria das vezes. Já em testes difíceis e muito difíceis, mesmo um personagem treinado precisará de atributos altos, ou sorte, ou ambos, para ser bem-sucedido.

Dobrando a meta. Acumulando críticos nas jogadas, é possível superar a meta da jogada por um valor bastante alto. Você não apenas conseguirá realizar a tarefa pedida, como a fará de forma quase perfeita!

Sempre que o teste soma o dobro ou mais da meta pedida, você consegue um resultado muito melhor do que esperava. Normalmente é apenas um detalhe descritivo, você pode dizer exatamente como conseguiu realizar aquilo que desejava. Algumas vezes, no entanto, o mestre pode recompensá-lo com um Ganho em um teste posterior que seja relacionado ao resultado deste.

Meta Resistida. Algumas vezes, a meta será o teste de outro personagem. Se você está tentando enganar alguém com um disfarce, a meta de seu teste de Manha será o resultado do teste de Percepção do alvo.

Nestes casos, o personagem ativo (aquele que toma a iniciativa) tem a vantagem. Ele precisa igualar ou superar o teste do personagem passivo. Ou seja, em caso de empate, o ativo vence.

Se não houver um lado mais ativo que o outro (como dois personagens disputando queda de braço), em um empate, vence aquele com o atributo mais alto. Se ainda assim houver empate, os dois lados rolam um dado cada, até desempatar.

Ganhos e Perdas

Tanto nos campos de batalha com robôs gigantes quantos nos corredores da diplomacia espacial, cada ação tem sua consequência. O equilíbrio entre Ganho e Perda pode determinar o rumo de uma missão ou o destino de um planeta.

Ganho ocorre quando a sorte está ao seu favor ou quando você encontra uma vantagem tática. Nesses momentos, você tem direito de rolar um dado adicional.

Perda é quando a sorte falta a você, ou quando a situação se complica de maneira inesperada. Você rola um dado a menos, mas nunca menos do que um.

Se um ganho anula uma perda ou vice versa, não há modificação no número de dados.

Alguns exemplos em ação:

Ganhos

• **Aliados:** Companheiros de esquadrão podem auxiliá-lo. Se possuírem habilidades semelhantes, a assistência resulta em um Ganho.

• **Darma:** Em momentos de desespero, as estrelas podem sorrir para você. Peça um ponto de Darma ao mestre e você terá um Ganho. Mas lembre-se, o equilíbrio cósmico sempre se restaura e isso significa um ponto de Karma esperando por você em algum ponto do futuro.

• **Manobra Ousada:** A audácia e a criatividade no campo de batalha, quando bem-sucedidas, podem render um Ganho.

• **Vantagem Tática I:** Encontrar cobertura em um confronto armado. Atacar de um ponto elevado em uma estação espacial.

• **Vantagem Tática II:** Há manobras e habilidades específicas que podem conceder uma Vantagem temporária.

Perdas

• **Adversidades:** Alguns adversários ou circunstâncias podem impor uma Perda.

• **Desvantagens Inatas:** Características pessoais podem, em momentos específicos, impor uma Perda.

• **Desvantagem Tática:** Como operar equipamento de alguma civilização ignorada ou enfrentar um inimigo em terreno desconhecido.

• **Karma:** O cosmos tem sua própria justiça, e às vezes ela pode se voltar contra você. Um ponto de Karma significa uma Perda. Mas, após enfrentar o karma,

você terá o darma a seu favor novamente – ou o equilíbrio terá sido restabelecido após você ter pedido um ponto de Darma anteriormente.

Pontos de Ação

No universo de Brigada Ligeira Estelar, nossos heróis enfrentam desafios incríveis e adversidades que testam suas habilidades e determinação. Para ajudá-los a superar esses desafios, existem os Pontos de Ação (PA), uma representação da determinação, sorte e truques na manga dos personagens. Quando você utiliza PA, é como se sua determinação inabalável viesse em seu auxílio. Você gasta pontos para transformar um revés em sucesso ou para alcançar um sucesso ainda maior.

Você pode gastar 1 Ponto de Ação para alcançar um Ganho ou neutralizar uma Perda em um teste.

No entanto, é importante ser cauteloso! Assim como a determinação, os Pontos de Ação são limitados e esgotam-se rapidamente se utilizados de forma precipitada. Se você os gastar cedo demais ou de maneira excessiva, pode se ver sem recursos quando realmente precisar deles.

Acerto Crítico

Em meio aos conflitos da Constelação do Sabre, há momentos nos quais a habilidade pura e a sorte se alinham, produzindo resultados impressionantes – os **Acertos Críticos.** Quando você alcança um resultado 6 em um teste, o atributo testado é adicionado novamente ao seu resultado.

Por exemplo, se um piloto com Poder 4 rolar um 6 e um 2 nos dados, ele alcançou um Acerto Crítico. O ataque total será P4+P4 adicionados ao 6 e ao 2, somando um ataque total de 16.

Com mais dados, é possível obter múltiplos 6, significando múltiplos Acertos Críticos. Cada um destes adicionará o atributo novamente ao resultado.

Algumas vantagens podem melhorar suas chances de Acerto Crítico, fazendo com que um 5 ou mesmo um 4 no dado também sejam considerados como críticos. No entanto, mesmo com múltiplas vantagens, o limite máximo é um Acerto Crítico em 4, 5 ou 6.

Em contraste, algumas desvantagens, como **Fracote** ou **Frágil**, podem eliminar sua chance de Acerto Crítico. Há também técnicas que permitem adicionar o atributo mais vezes ao Acerto Crítico, mas sempre é uma adição, nunca multiplicação.

Efeitos Acumulados

Em termos de jogo, os feitos de Ganho e Perda são simplificados para agilizar as decisões. Porém, os pilotos mais audaciosos que tentam acumular várias desvantagens podem descobrir que as consequências podem ser mais severas. Se em uma rolagem um piloto acumula mais de duas Perdas (já descontando os Ganhos), a complexidade da ação aumenta. Um teste Médio (9), por exemplo, passa a ser Difícil (12). Em confrontos diretos, acumular Perdas pode dar vantagem ao oponente.

Note que o mesmo não vale para Ganhos: você recebe no máximo 1D extra em rolagens, sem afetar a meta. Os erros se acumulam, os sucessos desaparecem. A vida é assim mesmo.

Falha Crítica

Por outro lado, o universo também guarda momentos de deslizes e erros. Uma Falha Crítica ocorre quando todos os dados resultam em um 1. Isso não só significa um erro, mas também um contratempo, como um deslize em uma manobra ou uma falha inesperada do equipamento.

Normalmente, uma Falha Crítica deixa o personagem em uma posição desfavorável, resultando em uma Perda automática em seu próximo teste. No entanto, o mestre tem a liberdade de determinar as consequências exatas desta falha.

É crucial lembrar que, quanto menos dados você lançar, maior será sua chance de enfrentar uma Falha Crítica.

Rodada de Combate

Fase 1 - Iniciativa: Todos os combatentes efetuam um teste de Habilidade, utilizando a perícia Luta (ou outra apropriada para o contexto do confronto). A ordem de ação será definida pelo resultado, do maior para o menor. No caso de resultados idênticos, o combatente com maior Habilidade tem prioridade. Se a igualdade persistir, um novo teste é realizado entre os empatados. A ordem estabelecida no início do combate se mantém consistente durante todo o confronto.

Fase 2 - Ataque: Neste momento, cada piloto escolhe seu alvo e decide a manobra ou ataque a ser executado, conforme sua ordem de iniciativa. Um ataque padrão envolve a realização de um teste de Poder, empregando a perícia Luta (ou outra relevante). O objetivo do teste de ataque é superar a defesa estabelecida pelo alvo.

Fase 3 - Defesa: Aqueles sob ataque realizam um teste de Resistência, empregando a perícia Luta (ou outra correspondente). Este valor determina a defesa. A diferença entre os valores de ataque e defesa corresponde ao dano infligido, decrescendo os Pontos de Vida (PV) do defensor. Todo ataque, independentemente do resultado, inflige pelo menos 1 ponto de dano, a menos que ocorra uma **Defesa Perfeita**.

Defesa Perfeita: Esta manobra defensiva superior acontece quando o resultado do teste de defesa é o dobro ou superior ao valor obtido no teste de ataque (por exemplo, um ataque com valor 4 contra uma defesa 8 ou superior). Neste cenário, o piloto defende-se tão eficazmente que evita até o dano mínimo padrão. Certas habilidades especiais ou circunstâncias (como operar uma máquina de escala de poder muito superior) podem garantir que todas as defesas executadas com valor maior que o teste de ataque sejam consideradas Defesas Perfeitas.

Derrota

No campo de batalha e na vida, as derrotas podem surgir de formas variadas e nem todas são físicas. Assim como os atributos são físicos, mentais e sociais, as batalhas também são. Seja uma derrota estratégica, uma manipulação psicológica ou até mesmo uma rejeição social, *todos* esses desafios podem custar PV. *Qualquer dano a um combatente custará PV.*

Quando um combatente alcança 0PV, ele é considerado derrotado, uma circunstância que, embora não signifique necessariamente morte, é gravemente prejudicial. Uma derrota é incontestável e claramente visível para todos os envolvidos, uma clara indicação da feroz natureza do conflito.

Continuar batalhando com 0PV é uma prova de determinação, mas carregada de riscos. Tal combatente está consistentemente em Perda e, em situações de conflito violento, qualquer novo dano sofrido requer um Teste de Morte.

Lembrando: *PVs nunca declinam abaixo de zero; o conceito de PVs negativos não existe*.

Entretanto, mesmo nas situações mais difíceis, quando um combatente está à beira da derrota, ele ainda pode realizar feitos notáveis. Esta condição se manifesta quando os PVs do combatente são iguais ou inferiores à sua Resistência. Por exemplo, um guerreiro com R4 (normalmente com 20 Pontos de Vida) está à beira da derrota com 4PV ou menos.

Morte

Em meio às batalhas espaciais e intrigas entre impérios, a morte se torna uma sombra constante para aqueles que estão na linha de frente. Entretanto, no universo de Brigada Ligeira Estelar, nem todas as derrotas significam o fim. Enquanto um piloto pode ser derrubado em combate, isso não significa necessariamente que ele encontrará o seu fim.

Em combates espaciais ou duelos de robôs gigantes, a morte não é a conclusão padrão. Pilotos capturados podem ser mantidos como prisioneiros, aguardando resgate ou fuga, enquanto vilões podem recuar para lutar outro dia. Afinal, o espaço é vasto, e há sempre outro lugar para se refugiar. No entanto, quando a morte se torna uma possibilidade real, é necessário avaliar sua iminência.

Caso um piloto ou robô gigante seja derrubado e sofra um ataque bem-sucedido em combate direto, um teste de morte deve ser realizado. Esse teste é uma avaliação de Resistência e determina o estado do personagem:

12 ou mais - Desabilitado. Ainda consciente, mas incapaz de agir. Pode comunicar-se e perceber o ambiente, mas é incapaz de tomar medidas ofensivas ou defensivas.

8-11 - Desmaiado. Cai e perde a consciência, podendo ser reanimado após uma hora ou por meio de um teste de Primeiros Socorros aplicado por um aliado.

6-7 - Estado Crítico. Com sérias avarias, a funcionalidade cai drasticamente. Sem intervenção imediata, pode falhar por completo em 1D rodadas.

5 ou menos - Destruição Total. Não há retorno. Apenas métodos avançados de recuperação ou tecnologia de ponta podem restaurar o estado original.

Vale ressaltar que os personagens em estado de Derrota estão sob a condição de Perda, o que significa que a maioria dos testes de morte são realizados com uma rolagem simplificada. A cada novo ataque sofrido, um novo teste é necessário.

Os dispositivos de cura, assim como habilidades e vantagens específicas, têm a capacidade de restaurar Pontos de Vida imediatamente, sem aguardar processos convencionais de recuperação. Isso vale para o conserto, que é cura aplicada às máquinas. E lembre-se: é sempre possível ejetar de uma máquina quando seu estado for irremediável… mas o tripulante ainda estiver vivo.

Trauma

Assim como um personagem pode ser morto em um combate físico, um combate social ou psicológico pode também "quebrar" o oponente. Uma humilhação da qual você não vai se recuperar tão cedo, uma derrota pública cruel ou até, em extremos, uma violência moral testemunhada e tratada como um ataque ao protagonista, é algo que vai deixar marcas profundas.

A essa quebra nós chamaremos de **Trauma.**

Em termos de jogo, o trauma funciona como um teste de morte. Você ficará abalado demais no momento para reagir e ao final ficará traumatizado, recebendo um transtorno à escolha do mestre. Por sorte, as mesmas regras de defesa (Cura pode ser psicoterapia, por exemplo, mas uma desforra ou a justiça sendo feita contra quem o agrediu podem recuperá-lo) podem ajudá-lo a deter o trauma.

Logicamente o mestre deveria escolher um transtorno adequado para o grau do trauma. Para isso existe a desvantagem "Antipático" (página 49): por exemplo, alguém traumatizado por ter sido traído pela pessoa amada em público, o que é um ataque psicológico, pode se tornar uma pessoa ranzinza e se isolar dos outros, mas não é preciso transformá-lo em um psicopata!

Estresse

Os personagens de Brigada Ligeira Estelar RPG são essencialmente pilotos de robôs gigantes. E dependendo do tom da narrativa, podem viver situações cumulativas de estresse. Sem se dar conta, eles ficarão cansados, reagirão psicologicamente de forma incômoda e não terão o mesmo empenho.

Em jogo, quando os protagonistas esgotarem os recursos de suas máquinas, poderão usar seus próprios recursos como personagens. No entanto, eles custarão o dobro – e a cada uso desses pontos extras, seu personagem ganhará um ponto de **Estresse.**

Hugo esgotou os PAs de seu robô, mas precisa de um milagre agora. Por isso, gastará um PA seu. Mas como está tirando de si próprio, dentro de uma cabine de piloto, precisará gastar 2PAs. Isso lhe trará um ponto de Estresse.

Executar uma manobra pessoal física (Vantagens, Técnica, Poder etc.), da sua ficha de personagem (e não da ficha da máquina) também custará o dobro de PMs e da mesma forma, a cada ponto dobrado você ganhará um ponto de Estresse. *"Eu quero executar uma manobra que custa 2PM"* significa

que você gastará 4PM e ganhará dois pontos de Estresse, por exemplo.

É possível obter pontos de estresse de outras formas. Se você for derrotado em um combate social, sem situação de trauma, faça um teste de resistência em condição de Perda. Em caso de falha, você ganhará um ponto de Estresse.

Ao acumular dez pontos de Estresse, o personagem ganhará um ponto fixo de Karma (sem Darma para compensar), se manifestando uma vez por sessão de jogo, e ele não será removido até que ele perca totalmente esses pontos. E sim, se você usar Darma alguma vez, pode ter dois pontos de Karma à espera na mesma sessão!

Curando Traumas

Nenhum protagonista deve ser condenado pelo estresse acumulado e pelos traumas.

Um dos aspectos mais importantes em Brigada Ligeira Estelar é o papel do **Time** na vida do personagem. Você confia aos colegas sua própria vida e quando um amigo tem problemas, dúvidas ou medos, é possível ajudá-lo ("Não acredite em você! Acredite em mim que acredita em você!") – mesmo se for necessário enfiar-lhe um soco na cara para fazê-lo cair em si!

Pense nisso como um combate social aonde os pontos de dano ao invés de debilitar o personagem, irão fortalecê-lo moralmente – eles *anularão* os pontos de Estresse e ao chegarmos a 0 Pontos de Estresse, o Karma fixo será consumido. Caso ele já tenha um trauma menor ou um transtorno, será anulado até o fim da cena e ele pode pensar em se curar mais tarde.

Note que amigos e parceiros amorosos podem exercer esse processo de cura psicológica. Um personagem jogador pode gastar 1 PM por sessão para consumir um ponto de estresse de outro personagem e ganhará 1 XP por isso ao final. Isso deve ser interpretado: uma conversa, um passeio, uma ida ao bar... demora, mas dá resultado, e quanto mais gente disposta a ajudar, melhor.

Exemplo de Combate

Arpim Vedras é um jovem piloto da Brigada Ligeira Estelar, treinando em seu robô de combate no campo de asteróides próximo à base estelar da Aliança Imperial do Sabre. Outros pilotos voam pelo campo, simulando manobras e estratégias de combate. Do nada, um alvo se destaca em seu radar. Uma aproximação rápida e ameaçadora.

Estamos diante de um duelo espacial entre pilotos de robôs gigantes!

Arpim é um ás da pilotagem, especializado em manobras evasivas e ataques de precisão. P1, H3, R2; 1PA, 15PM, 10PV; perícias Esporte e Percepção; Ágil, Ataque Especial (Preciso, Teleguiado), Defesa Especial (Blindada); Código da Lealdade.

Jeb é um proscrito veterano, pilotando um robô construído com tecnologia avançada e com uma lâmina de energia brilhante. P2, H2, R3; 2PA, 10PM, 15PV; perícias Influência e Máquinas. Ataque Especial (Poderoso, Penetrante); Tapado e Ponto Fraco.

A lâmina de Jeb quase atinge o robô de Arpim. Mas o jovem piloto é rápido, já desviando para o lado antes do golpe. Pronto para o contra-ataque, Jeb mal tem tempo para reagir quando um míssil é disparado em sua direção.

Antes de iniciar o combate, Jeb tenta surpreender Arpim com um ataque de lâmina. Ele não tem a perícia Manha, então rola apenas 1D + H2. Por outro lado, Arpim, com seu treinamento em Percepção, rola 2D + H3 para perceber a emboscada.

Jeb rola 4, totalizando 6. Arpim rola 6 e 1; total de 10. Ele antecipa o golpe, evitando-o.

A batalha começa com ambos tentando ganhar vantagem. Jeb, com sua perícia de Máquinas, rola 2D + H2 e consegue 5 e 3; total de 10.

Arpim, por sua vez, tem o bônus de Ágil, somando H+2, e rola 2D + H5. Ele consegue 3 e 4, somando 12.

Em sua vez, Arpim ativa seu Ataque Especial. Gastando 2PM, ele consegue usar sua H3 no teste de ataque. Rola 2D + H5, conseguindo 4 e 5; total de 14.

O míssil atinge Jeb em cheio, mas seu robô é resistente. Ele usa 1PA para ter Ganho em sua rolagem de defesa, rolando 3D + R3. Ele consegue 4, 5 e 2; total de 14. Empate. O dano é minimizado.

Agora é a vez de Jeb, que ativa seus Ataques Especiais. Ele gasta 4PM e rola 2D + P4, conseguindo 6 e 1; total de 11.

Arpim, vendo o perigo, ativa sua Defesa Especial, e também usa suas Vantagens, anulando a Perda. Ele rola 2D + R2, obtendo 3 e 3; total de 8. O ataque de Jeb o supera em 3.

Ao final da primeira rodada, Arpim está com 1PA, 13PM e 7PV; e Jeb com 1PA, 6PM e 14PV.

Os sensores do robô de Arpim piscam, indicando uma ameaça próxima. Jeb carrega sua lâmina de energia, pronto para o golpe decisivo.

Arpim decide dar tudo de si neste combate. Utilizando toda sua habilidade e a perícia de Esporte, ele manobra seu robô com destreza, desviando de ataques e buscando uma abertura na defesa de Jeb.

Jeb, por sua vez, não subestima o jovem piloto da Brigada. Ele se mantém focado, utilizando seus Ataques Especiais e tentando pegar Arpim desprevenido.

No entanto, a experiência e treinamento de Arpim acabam prevalecendo. Com um movimento rápido e preciso, ele desfere um golpe direto no núcleo de energia do robô de Jeb, explodindo-o.

O combate termina com Arpim sendo saudado por seus companheiros.

Nem tudo é Luta

Em um universo onde a intriga corre solta e as ameaças tanto de Proscritos como de grupos terroristas como a TIAMAT se manifestam, ter habilidade de combate é vital. A diplomacia tem o seu lugar, mas as naves e robôs gigantes da Constelação do Sabre frequentemente entram em confrontos intensos. Denominamos esse enfrentamento direto como **combate violento.** Esta aptidão é abordada pela perícia Luta. Seja um ás no cockpit de um robô gigante, duelando contra uma esquadrilha de inimigos, ou fora dele, empunhando uma espada de energia, a perícia Luta determina sua eficácia no campo de batalha.

A escolha de investir em Luta por 1 ponto é sábia, tendo em vista a frequente necessidade de enfrentar algum oponente físico na Constelação do Sabre. Contudo, é crucial entender que nem todos os desafios em combate se resolvem apenas com Luta.

Adaptação Tática: O campo de batalha é dinâmico. Manobrar um robô gigante por entre destroços espaciais pode demandar Máquinas. Engajar-se em combate enquanto se está em um terreno instável pode exigir Esporte. Decifrar e mirar no ponto fraco de um invasor alienígena pode necessitar de Saber ou Percepção. Em resumo, o mestre pode decidir qual determinada situação exige uma perícia alternativa.

Inovação Estratégica: Há várias formas de se lutar. Por exemplo, uma comunicadora famosa com a perícia Arte pode escolher "lutar" transmitindo mensagens persuasivas que abalam a moral do inimigo. Embora cosmeticamente diferente, o efeito mecânico ainda é o mesmo da perícia Luta. Vantagens de combate como **Ataque Especial** são aplicáveis.

Além do Combate: A Constelação do Sabre não é apenas sobre confrontos bélicos. Outros desafios também requerem habilidade e estratégia, seja um debate político intenso, uma corrida de alto risco, uma investigação intrincada ou até uma tentativa de sedução com alguém avesso à sua figura. Todos esses cenários utilizam as regras de combate, mas com diferentes perícias no lugar de Luta.

Habilidade de combate é crucial, mas adaptabilidade e versatilidade são igualmente valiosas!

Recuperar Recursos

Recuperar suas forças após um combate é fundamental. Os protagonistas não devem ser apenas fortes e habilidosos, eles também precisam ser resilientes. A recuperação de recursos como Pontos de Ação, Pontos de Motivação e Pontos de Vida é vital para enfrentar as batalhas do futuro.

Descanso: Um protagonista recupera todos os seus recursos vitais com 8 horas de repouso, seja dormindo, meditando ou até mesmo um desligamento temporário, caso seja uma entidade sintética. Períodos mais extensos de pausa, como um dia completo entre missões, também servem para recarregar totalmente esses recursos.

Recuperações Parciais: Descansos menores, de pelo menos duas horas, proporcionam uma recuperação parcial. Neste caso, um indivíduo restaura um número de PV e PM igual aos seus atributos correspondentes. Por exemplo, um membro da

Brigada com Habilidade 2 e Resistência 3 irá restaurar 2 PM e 3 PV. Entretanto, Pontos de Ação requerem um descanso completo para serem totalmente restaurados.

Locais de Repouso: Na Constelação do Sabre, bases espaciais, alojamentos, quartéis ou até mesmo naves de combate fornecem os ambientes ideais para descanso. Em situações adversas, uma perícia específica pode ser necessária, como Influência para encontrar um local em um planeta desconhecido ou Sobrevivência em territórios inexplorados.

A recuperação em locais desconfortáveis, como no campo de batalha ou ambientes hostis, resulta em apenas metade da restauração dos PV e PM, e nenhum PA é recuperado.

Recuperações Prolongadas: Em circunstâncias graves, quando um combatente sofre ferimentos significativos, talvez seja necessário um período mais longo sob cuidados médicos avançados, como nas enfermarias de naves capitais ou de bases espaciais. Os pilotos da Constelação são notoriamente resilientes e mesmo aqueles muito feridos em combate podem, após um breve repouso, voltar a proteger a Aliança Imperial com vigor renovado.

Métodos Especiais de Recuperação: Existem métodos especializados, como técnicas médicas avançadas ou habilidades de regeneração, que podem curar PV rapidamente. Contudo, PA e PM são recursos mais delicados e requerem descanso adequado, pontos especiais de recuperação ou itens avançados para serem restaurados.

Unidades de Tempo

Embora o tempo durante uma sessão de jogo possa flutuar ao sabor do narrador, algumas unidades de tempo são essenciais para manter a ordem na sua mesa.

Turno: No caos do combate espacial ou nas intensas negociações diplomáticas, cada ação é crucial. Um turno representa a oportunidade de cada jogador (incluindo o mestre) de agir. Embora a duração exata de um turno possa variar, ele frequentemente abrange desde alguns preciosos segundos em confrontos diretos até um minuto durante situações mais estáveis.

Rodada: Uma rodada é o somatório de todos os turnos, começando com o indivíduo que age primeiro e concluindo com o último a agir. Em Brigada Ligeira Estelar, a sequência de ações é frequentemente determinada pela agilidade tática ou iniciativa estratégica. Eventos específicos, como a duração de determinadas táticas ou habilidades, são frequentemente contabilizados em rodadas.

Cena: Uma cena representa um conjunto de eventos que ocorrem em uma localização específica e em um período contínuo. Seja uma escaramuça em uma base espacial ou uma negociação tensa entre facções rivais, cada cena tem seu início, desenvolvimento e conclusão. A extensão de uma cena pode variar de minutos a dias, dependendo do seu conteúdo e da narrativa em curso. O mestre é responsável por estabelecer e encerrar cada cena.

Sessão: Uma sessão começa quando os jogadores se reúnem, seja em torno de uma mesa física ou de uma conexão digital, e termina quando a sessão é encerrada. Em média, uma sessão pode durar de uma a três horas, mas não existe um limite fixo. Algumas habilidades e mecânicas do jogo são restritas ou recalibradas de acordo com a duração da sessão.

Nesse ambiente de alta tensão e intrigas interplanetárias, estas unidades temporais ajudam a manter o foco e garantir que cada movimento e decisão tenha um impacto significativo.

Ação e Movimento

Durante um confronto, a cada indivíduo é garantido o direito a uma ação e um movimento.

Ação: Nas batalhas estelares, cada segundo conta. Uma ação pode ser um ataque realizado, a implementação de um protocolo em um robô ou o acionamento de um sistema defensivo. Entretanto, ativar uma vantagem que consome PM não é categorizado como uma ação, a não ser que faça parte de um ataque, como um **Ataque Especial.**

Comunicação, como passar instruções táticas para aliados, é essencial, e pode ser feita livremente enquanto se realiza outras ações. A vantagem **+Membros** garante uma ação adicional durante o turno, permitindo duas ações e um movimento ou a troca de ações por movimentos adicionais.

Movimento: No espaço ou em um ambiente planetário, o posicionamento é essencial. Cada personagem pode se deslocar uma distância determinada com um movimento. Um personagem pode optar por realizar dois movimentos em um turno, renunciando à sua ação. Alguns procedimentos podem ser categorizados como movimentos: passar um objeto, ativar um portal, ou embarcar em uma nave. A vantagem **Aceleração** permite um movimento adicional durante um turno.

Ação Completa: Certas operações exigem uma concentração ininterrupta. Durante uma ação completa, um personagem utiliza tanto sua ação quanto seu movimento para completar uma única tarefa. Ações e movimentos adicionais não são permitidos durante uma ação completa.

Reação: Em resposta a um ataque ou evento inesperado, uma reação pode ser tomada fora do turno regular de um personagem. Por exemplo, a utilização de uma **Defesa Especial** contra um ataque inimigo é categorizada como uma reação.

Distância

Enfrentamentos não se resumem apenas a detalhes táticos; eles são feitos de confrontos ágeis e determinantes. E a posição relativa dos combatentes é fundamental para definir suas ações. Temos quatro distâncias distintas:

Perto: Nesta proximidade, adversários estão praticamente face a face. É a zona de combate corpo a corpo, adequada para golpes diretos, ataques com armas brancas ou em confrontos diretos entre robôs gigantes.

Longe: Aqui, a distância entre os combatentes impede ataques corpo a corpo. A ofensiva é primariamente por meio de disparos ou projéteis. Possuir a vantagem **Alcance (1pt)** é necessário para atacar efetivamente nesta distância. Sem esta vantagem, há uma Perda ao atacar.

Muito Longe: Os adversários estão substancialmente afastados. Atacar é possível apenas com a vantagem **Alcance (1pt)** e, ainda assim, com uma Perda. Ter a versão avançada da vantagem **Alcance (2pt)** permite atacar sem Perda.

Fora de Alcance: Neste ponto, os oponentes estão além do alcance convencional de ataques. Apenas habilidades excepcionais, como capacidades psíquicas, ou armas de extremas distância como os mísseis balísticos intercontinentais, podem alcançar adversários nesta distância.

Manobrar entre as distâncias de **Perto/Longe** e **Longe/Muito Longe** requer um movimento. Enquanto isso, transitar entre **Muito Longe/Fora de Alcance** exige dois movimentos, ou seja, um turno completo.

Mas QUANTO é Perto?

Brigada Ligeira Estelar não é nenhum wargame com mapas, miniaturas e réguas. É sobre adversários separados por alguns passos, que então saltam duzentos metros – com efeitos visuais cinéticos ao fundo – para alcançar o oponente agora distante com um golpe especial!

Quando dizemos Perto e Longe, é isso que queremos dizer: perto e longe. Sendo Perto o que você pode tocar com as mãos ou armas (sem esticar!) e Longe, o que não pode.

Se você tem dificuldade em imaginar tais distâncias, considere estas medidas simples:

• **Perto.** Até 1m

• **Longe.** Entre 1 e 10m

• **Muito Longe.** Entre 10 e 100m

• **Fora de Alcance.** Mais de 100m

Estas medidas não são exatas, são apenas aproximações. Um robô gigante que porta uma grande foice, claro, tem alcance superior a 10m – mas não chega Longe. Um míssil não perde subitamente toda a sua força e cai quando o oponente está a 110m.

Apenas seja prático. Dentro de uma cabine, nada estará Longe do piloto. Atacando alvos no topo de um prédio, nada estará Perto ou Longe.

Escalas de Poder

Brigada Ligeira Estelar RPG lida com pessoas usando grandes construtos de combate. E isso não se aplica apenas aos robôs. Falamos desde belonaves com poder destruidor até fortalezas espaciais gigantescas. Todos eles têm uma relação de escala entre si. Cada escala multiplica por dez qualquer dano provocado contra alvos de uma escala inferior; ou divide por dez qualquer dano provocado contra os de uma escala superior.

Há cinco escalas:

• **Normal.** É a escala padrão para os personagens, tendo como referência o ser humano e veículos básicos como motos e carros. Quaisquer personagens jogadores construídos com as regras deste livro usam esta escala. Motos blindadas Estradeiras pertencem a essa categoria.

• **Gigante.** Esta escala representa construtos e criaturas cerca de dez vezes maiores do que seres humanos. Isso significa que qualquer valor de altura, peso ou dano é multiplicado por dez. Robôs gigantes estão nessa categoria.

• **Colossal.** Representa construtos e objetos cem vezes maiores do que um ser humano. Assim, qualquer valor de altura, peso ou dano será multiplicado por cem. Naves de grande porte, como cruzadores ou encouraçados, caem nessa categoria.

• **Titânica.** Representa construtos e objetos cerca de mil vezes maiores do que um ser humano. Assim, qualquer valor de altura, peso ou dano será multiplicado por mil. Mega-fortalezas espaciais, onde cruzadores podem aportar, fazem parte dessa categoria.

• **Astronômica.** É possível pensar em escalas maiores. Qualquer escala superior à Titânica é considerada astronômica. Caso você queira diferenciá-las, pode adicionar um número se quiser (Astronômica 1 seria dez mil vezes maiores do que um ser humano, Astronômica 2 seria cem mil vezes e por aí vai). Cada uma multiplica o dano da escala anterior por dez. Não há limite para as escalas astronômicas.

Efeitos das Escalas

Quando máquinas de escalas distintas colidem nas vastas extensões da Constelação do Sabre, a escala pode determinar o rumo do conflito. Uma gigantesca nave de combate pode não ver um pequeno caça como uma ameaça, mas a destreza e agilidade deste pode ser sua ruína. No entanto, quando pilotos de robôs gigantes se defrontam com titânicas máquinas de

Grande, não gigante

Este sistema de escalas é baseado na decimalização, mas é possível ter tamanhos consideravelmente maiores do que um ser humano e ainda assim muito inferiores a um robô hussardo, como carros e animais de grande porte.

Ao invés de aplicarmos escalas intermediárias inexistentes, podemos construí-los como se fossem em escala Normal e então duplicar (ou triplicar, quadruplicar etc.), os valores de seus atributos para fins de aproximação (mantendo, claro, os atributos destinadas ao condutor zerados).

Uma caminhonete magnética, com três vezes (3x) o tamanho de um ser humano, poderia ter 9, – e 6 distribuídos entre seus atributos (em vez de 3 e 2), mas sua escala ainda seria normal. No entanto, para facilitar, anote um Normal (3x) na ficha desse caminhão. O traço representa a habilidade do condutor, e ela não será multiplicada. Assim, um caminhão com um motorista de Habilidade 2 seria representado como 9, 2 e 6.

PVs são multiplicados, PMs e PAs não são. Pontos de Motivação pertencem ao piloto, e sua escala em si não se altera. PAs por sua vez são narrativos e a situação não se aplica. Além disso, se a Estrela da Morte tivesse seus PAs multiplicados por escala, Luke Skywalker jamais conseguiria explodi-la! Tenhamos senso de drama!

guerra, a magnitude do embate é elevada exponencialmente.

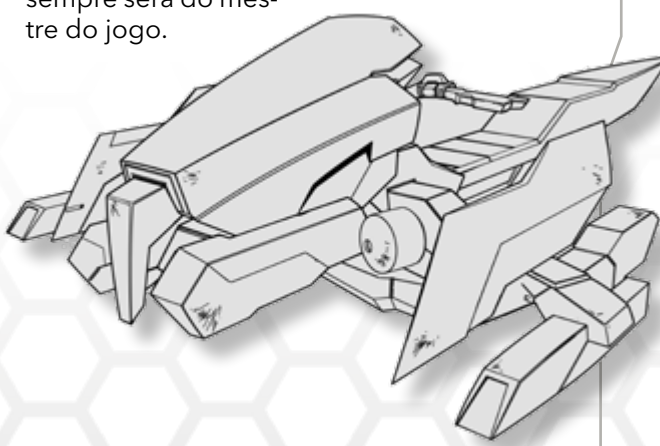
Ganho: Estar em uma escala superior proporciona uma significativa vantagem tática. A entidade em vantagem recebe um "Ganho" para cada diferença de escala. Importante salientar que, apesar do imenso benefício, uma rolagem ainda é limitada a três dados. Entretanto, essa vantagem torna consideravelmente mais complexo para o adversário causar "Perdas".

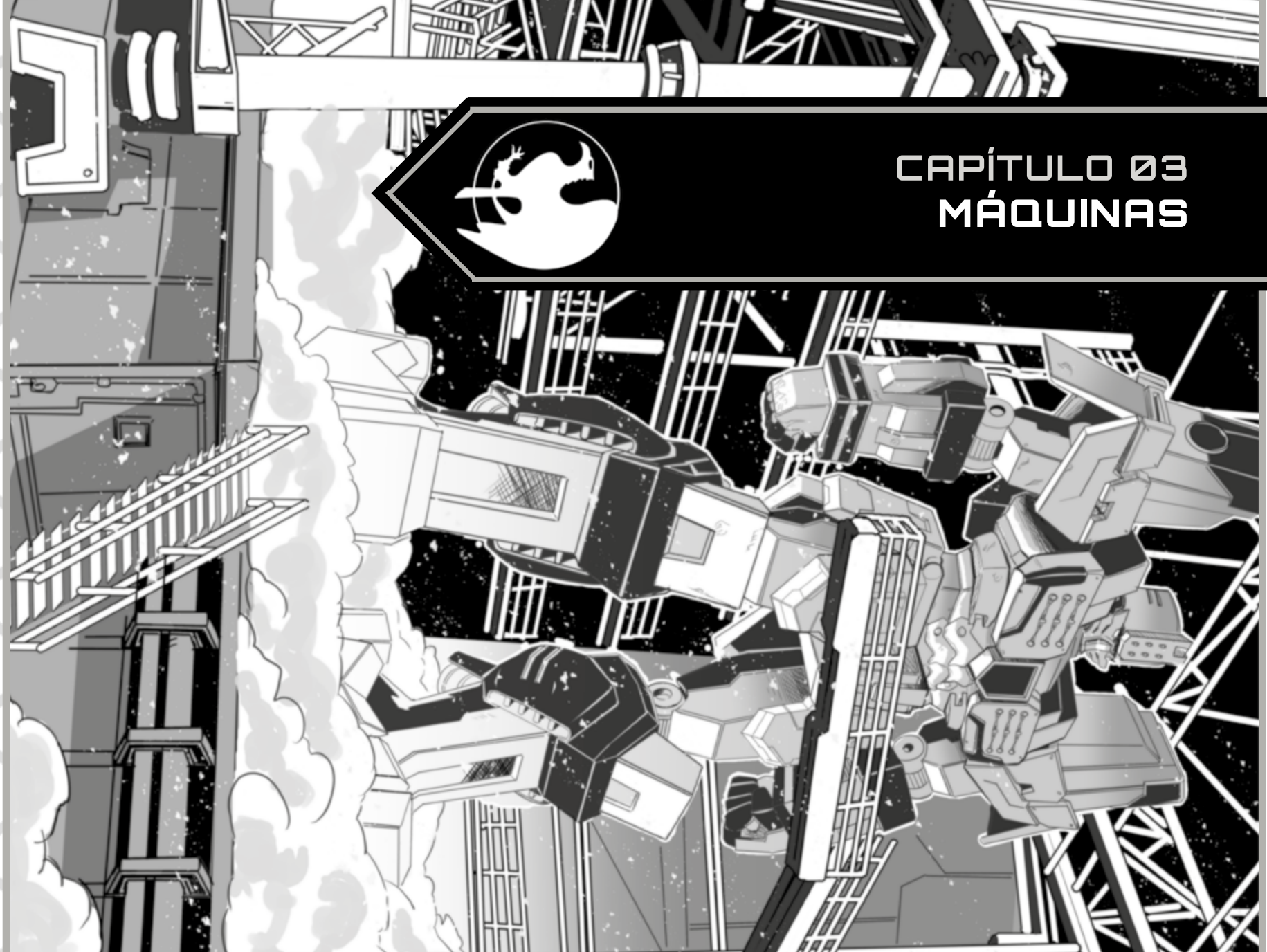
Crítico: Cada variação de escala confere um crítico automático. Isso significa que o valor de um atributo particular pode ser somado ao resultado final antes de efetuar a rolagem. Por exemplo, uma máquina Colossal que confronta um ser Normal inicia com seu Poder triplicado. E há potencial para amplificar esse valor mediante rolagens críticas.

Defesa Perfeita: A defensiva de uma entidade de escala superior é impenetrável. Eles estão imunes ao dano mínimo garantido por qualquer ataque direto.

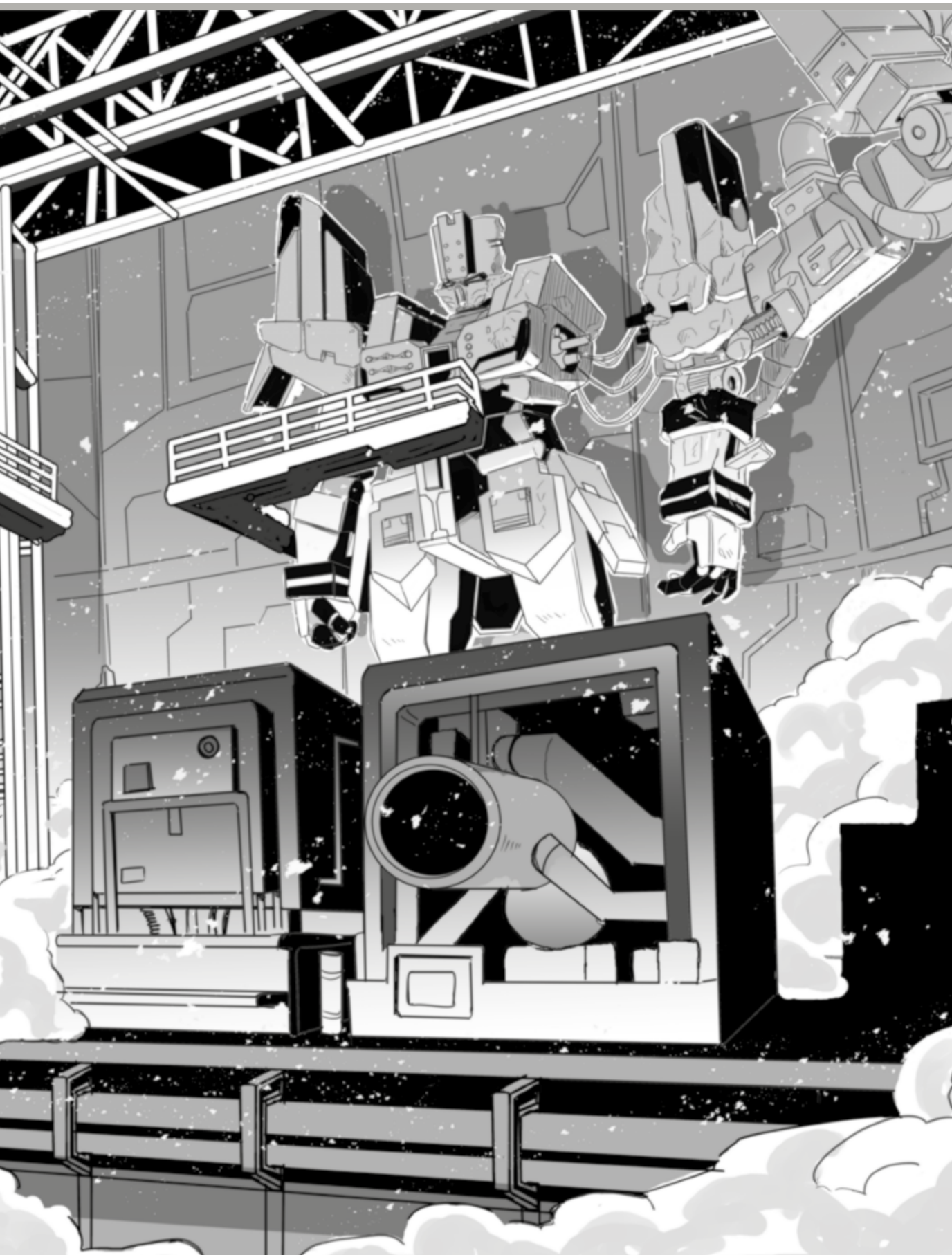
Neutralizar um adversário de escala imediatamente superior já é um feito considerável, exigindo não apenas força bruta, mas também astúcia e estratégia. Realizar tal proeza contra inimigos de duas ou mais escalas acima, porém, é quase utópico. Caso se encontre nessa situação, é sábio buscar fortalecer suas capacidades – ou, no contexto de Brigada Ligeira Estelar, talvez seja o momento de pilotar um robô gigante.

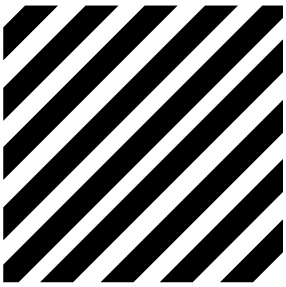
Na maioria dos cenários, quem tem a escala superior está em vantagem. Quando uma imensa nave Titânica marca presença, as pequenas embarcações agem com cautela. Mas escalas são versáteis e podem, em determinados contextos, ter seus papéis invertidos. Um piloto Normal tentando se esquivar de uma entidade Colossal pode, nessa situação, gozar dos benefícios da escala ao tentar permanecer incógnito – ou não ser acertado. Todavia, isso não se aplica se o perseguidor Colossal for um experiente combatente espacial de estatura humana. Nessas situações, a palavra final sempre será do mestre do jogo.





CAPÍTULO 03
MÁQUINAS





"Dentro de um robô gigante, você não é alguém protegido de riscos enquanto a máquina suporta tudo. Ele é você e vice-versa. Pense na alma de vocês, dentro de um corpo. Agora essa alma também pertence a ele."

Mourens Rinsma,
instrutor de combate da
Brigada Ligeira Estelar

Como sabemos, no conceito de *real robot,* todo mundo em uma guarda ganha um robô igual ao dos seus colegas e se torna mais um na multidão, certo?

Errado, errado, ERRADO! Vocês serão *protagonistas*! Pensem nas séries animadas que estabeleceram o gênero: já repararam que o robô principal quase sempre tem seu próprio diferencial em frente aos demais?

O hussardo imperial padrão é a base de todas as modificações futuras para os oficiais da principal guarda da constelação. Os jogadores terão acesso a ele por definição, mas elas devem ser máquinas dignas de um protagonista. É preciso que os personagens, não importando se são hussardos imperiais, cavaleiros regenciais ou milicianos rebeldes, se empenhem em combinar peças para torná-los únicos – e isso é parte absoluta da diversão!

Por isso, para marcar esse início, sugerimos que os personagens comecem com um robô em estado padrão e ganhem seus tepeques ao longo da primeira aventura. Chegaremos lá mais adiante.

Seu protagonista receberá acesso a um robô gigante através das vantagens Patrono ou Nobreza – ou, opcionalmente, ao custo de 10XP. Este capítulo tratará não apenas deles, mas também de naves espaciais e outros construtos importantes. Afinal de contas, parte do que define um piloto hussardo é a máquina que ele usa!

Comandando Máquinas

Diferente de equipamentos portáteis, máquinas têm sua própria ficha de personagem, com seus atributos, vantagens e desvantagens. Quando pilotado, o personagem utiliza a ficha do veículo ao invés da sua.

Mas há máquinas e máquinas: Aquelas que apenas auxiliam no deslocamento sem alterar a ficha e habilidades do piloto, como pequenos drones de reconhecimento ou aquela motocicleta magnética, são classificados como Auxiliares.

Atenção! Importante!

Robôs, Naves e demais veículos se valem da regra de **Atributos Nulos.** Aqui ela não é opcional! Ver Capítulo 5: +Regras!

Um veículo opera sempre em uma escala de poder acima do piloto. Por exemplo, para um piloto Novato, um veículo pode ser classificado na escala humana. Contudo, alguns veículos podem ser substancialmente mais avançados. Em contrapartida, não estarão sempre acessíveis. Não é possível, por exemplo, convocar um robô gigante dentro de uma base diplomática (você pode tentar, mas não nos responsabilizamos pelos resultados). Quanto maior a diferença entre a escala do veículo e do personagem, mais raras serão as chances de utilizá-lo.

Comumente, um veículo tem Habilidade nula, indicando que não pode operar sem um piloto. O piloto emprega sua própria Habilidade e PM para controlar o veículo e ativar suas funcionalidades. Entretanto, veículos com inteligência artificial ou automação avançada podem agir independentemente.

As perícias predominantes para pilotar são "Máquinas", "Pilotagem" ou "Luta" – sua escolha define como você irá pilotá-las. Em situações específicas, outras habilidades podem ser solicitadas pelo mestre. Quando no comando de um veículo, uma delas pode substituir a outra para enfrentamentos e manobras arriscadas. Um veículo só pode executar combates ou manobras de forma autônoma se possuir capacidades específicas em sua ficha.

Estar em um veículo pode acelerar viagens interestelares ou planetárias. Um teste bem-sucedido pode cortar significativamente o tempo de viagem, dependendo da tecnologia da nave ou robô.

Pilotando

Talvez você seja o piloto acidental de um protótipo, um alferes recém-graduado com grandes esperanças, um jovem nobre que acabou de cumprir seu rito de passagem e ganhou um robô de herança ou um rebelde à margem da sociedade em uma colônia espacial. O piloto de robô gigante é um personagem tradicional da animação japonesa e dos videogames e em Brigada Ligeira Estelar RPG, ele pode ser construído com 10 pontos, como qualquer outro personagem.

Ter uma boa Habilidade é importante aqui, e pelo menos uma perícia entre Pilotagem, Máquinas ou Luta – tudo depende do contexto. Só recomendamos *não* gastar seus pontos apenas com isso: suas aventuras não vão se passar exclusivamente dentro de um robô e eventualmente você vai se ver em encrencas quando estiver longe dele!

Robôs e Veículos

Robôs Hussardos, Robôs Lanceiros, as Quimeras ou mesmo carros e grandes belonaves são essencialmente máquinas superdimensionadas. Um robô gigante em especial tem uma estrutura humanóide, e certamente terá o arquétipo **Construto,** descrito a seguir.

Construto 1pt

Você foi construído. Pode ser um androide produzido em massa como operário, soldado ou servo; ou um maquinário pesado de outro tipo, mas ainda com um formato vagamente humanoide.

A maioria dos construtos têm aparência artificial, mecânica, mas também há aqueles quase idênticos a pessoas, sendo quase impossível saber a diferença (talvez você mesmo não saiba).

Assim, embora existam robôs com muitos tamanhos, formatos e poderes, este arquétipo representa apenas construtos de forma e tamanho humanos (você pode adicionar outras vantagens ou desvantagens para ter uma forma diferente).

• **Imune (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente).** Construtos não têm funções biológicas, nem estão sujeitos a certas limitações dos seres vivos como comer, beber, doenças, cansaço, e efeitos mentais.

• **Bateria.** Construtos não comem, bebem ou dormem, mas ainda precisam recarregar energia. Pode ser uma bateria de lítio, tanque de gasolina, motor de antimatéria, ou outra à sua escolha. Quando está com 0 PM, o construto "desliga", ficando inconsciente. Para veículos mecha que não têm PM, considere que ele pode ficar ligado por até duas horas por ponto de Resistência.

• **Sem Vida.** Construtos não podem ser curados, apenas consertados. Formas comuns de cura não funcionam para ele: perícia Medicina, vantagem Cura. Com um dia de trabalho e um teste de Máquinas (meta 9), no entanto, você pode recuperar todos os PV perdidos.

Veículos

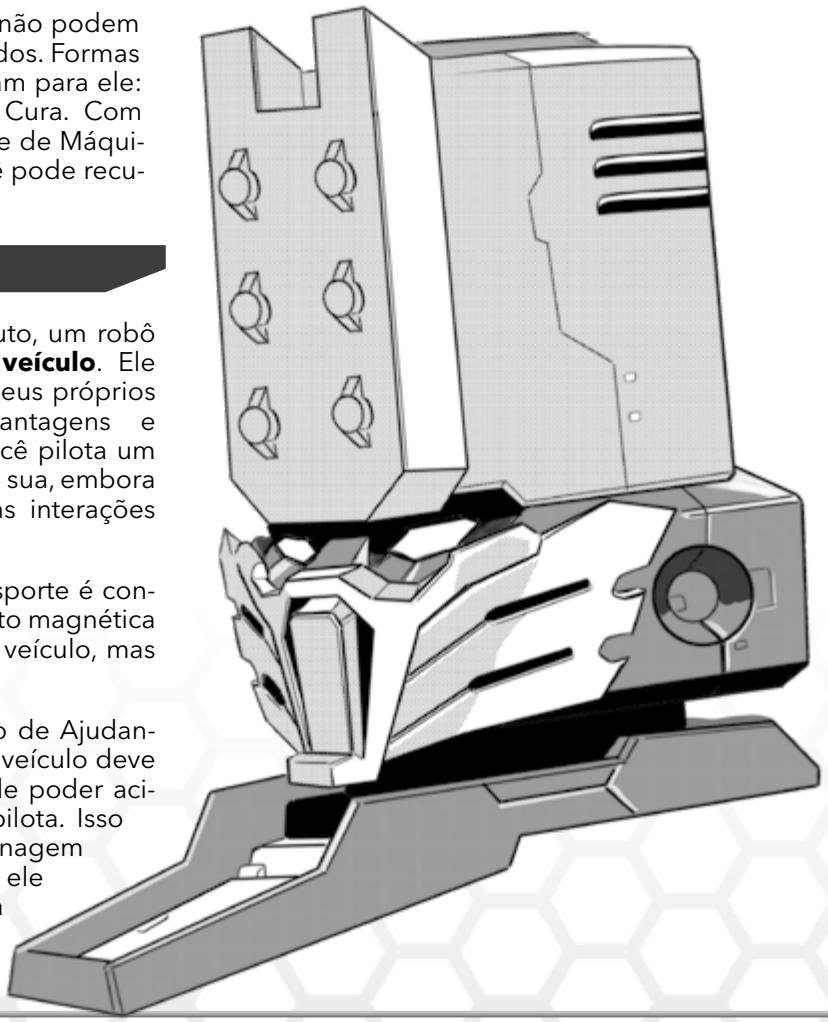
Além de ser um Construto, um robô gigante é considerado um **veículo**. Ele tem uma ficha própria, com seus próprios atributos, vantagens, desvantagens e perícias próprias. Quando você pilota um veículo, a ficha dele substitui a sua, embora ainda possam existir algumas interações entre elas.

Nem todo meio de transporte é considerado um veículo: uma moto magnética não é (para fins de jogo) um veículo, mas sim um **Ajudante Montaria.**

O que difere um veículo de Ajudante é a **escala de poder**. Todo veículo deve ser, no mínimo, uma escala de poder acima do personagem que o pilota. Isso quer dizer que para um personagem Normal ter um robô gigante, ele precisará ser no mínimo da escala… *Gigante,* e não é improvável que pertença a escalas maiores.

Veículos nem sempre estão disponíveis – não é como se você pudesse entrar em um robô imediatamente quando está na rua, de folga. Quanto mais distante for a escala do veículo para a do personagem, menores serão as oportunidades de usá-lo.

Usualmente, um veículo terá Habilidade *nula*. Isso é menos do que ter Habilidade 0: significa que ele não se move ou age sem um piloto. Não tem PM, e nunca faz testes de H; o piloto deve usar sua própria Habilidade e PM para comandar o veículo e usar vantagens e técnicas. Um veículo com Habilidade 1 ou mais tem pilotagem automática, inteligência artificial ou vida própria, sendo capaz de agir ou mover-se sozinho; nesse caso, o piloto pode escolher usar sua própria Habilidade, ou deixá-lo agir por sua conta.



Um piloto normalmente comanda um veículo usando as perícias Pilotagem, Máquinas ou Luta. São perícias um tanto intercambiáveis nesse sentido e isso não apenas vai afetar narrativamente como seu piloto combate, mas também *como* ele se relaciona com a máquina em suas mãos: um ás treinado como piloto de corrida? Um "nerd" que mexe com máquinas de maneira geral? Um nobre que aprendeu a lutar tanto dentro como fora do robô? Qualquer uma das três pode ser usada, de acordo com o conceito de personagem que o jogador quiser.

Quando você está na cabine de piloto, a perícia escolhida substitui Luta para combater, e também realizar manobras e ações arriscadas. Um veículo pode lutar e executar manobras sozinho apenas se também tiver perícias na ficha.

O acesso a um veículo é restrito, e depende muito das condições da campanha. Muitas vezes, não terá custo nenhum, sendo fornecido por um Patrono ou de outra forma. Em histórias como essas, os veículos são essencialmente um segundo personagem de cada jogador: seu robô Hussardo é tão protagonista aqui quanto seus pilotos!

Por isso mesmo, de modo geral, *todo personagem recebe um robô ou veículo, à sua escolha,* mas ele contará apenas com os mesmos dez pontos de um personagem normal. No entanto, vantagens como Patrono ou Nobreza podem garantir um robô ainda melhor. Um membro da Brigada Ligeira Estelar pode receber um Hussardo Imperial, com direito a tepeques. Um Nobre de nobiliarquia mais alta pode ter um robô melhor do que aquele com meros dez pontos.

O mestre também pode considerar que um veículo de 10 pontos é equivalente a um Artefato de 20 XP. Cada 10 XP extras aumentam a pontuação do veículo em 5 pontos. A cada escala acima, o custo em XP do veículo é dobrado: um personagem Normal comprar um veículo Gigante de 10 pontos por 20 XP; um Colossal, por 40 XP; um Titânico, por 80 XP; um Astronômico por 160 XP e por aí vai. O custo para aprimorar a pontuação também aumenta da mesma maneira.

E se eu NÃO quiser ser um piloto?

A princípio, Brigada Ligeira Estelar RPG é uma *space opera* sobre pilotos de robôs gigantes – quando muito, sobre pilotos de naves. Por isso mesmo, o papel dos jogadores é pensado no sentido de ter um motivo para entrar em uma cabine de piloto e sair esmagando seus inimigos. Aí entra a questão: e se algum jogador não quiser entrar em um robô?

Bom, se isso acontecer, o jogador tem duas opções.

Primeiro, ele pode conceder a pilotagem. Basta ele ter a vantagem Ajudante. Uma pessoa da nobreza pode não ser um piloto, mas ter direito ao seu robô pessoal e escolher um cavaleiro regencial como campeão para lutar em seu nome. O cavaleiro será um coadjuvante sob o controle do mestre, salvo se o jogador quiser controlá-lo nesses momentos (permitindo assim que ele não fique do lado de fora durante as cenas de combate).

Por outro lado, pode simplesmente não querer ter nada a ver com robôs. Nesse caso, ele pode escolher um veículo e uma ocupação que não exigirá dele nenhum contato específico com grandes construtos de combate (como o piloto da nave de transporte, por exemplo – ou aquela delinquente que colou no grupo e tem uma moto flutuante blindada). É bom dizer que veículos também podem ser concedidos a um ajudante em nome do protagonista.

Há um terceiro caso, na verdade: o do mestre querer mestrar uma campanha fora da curva na qual os personagens não são pilotos – talvez soldados de infantaria em uma campanha militar contra os proscritos em Villaverde, ou um bando de delinquentes em uma campanha cyberpunk no planeta Tarso (TETSUOOOO!!!!), ou quem sabe um grupo de cientistas fazendo uma incursão dimensional na CIPED? Nesse caso, apenas não conceda os robôs aos jogadores. Isso não impede o mestre de colocar alta tecnologia ao alcance deles, como armaduras pessoais de combate ou armas muito especiais…

Upgrades

Upgrades são modificações especiais que você pode dar ao seu construto, pagando-os com os pontos que recebe ao aprimorá-lo. São um meio-termo entre um artefato e uma técnica exclusiva: habilidades únicas, semelhantes a vantagens, mas com regras específicas.

Como as técnicas, os upgrades são divididos em três grupos: menores, maiores e raros.

Upgrades menores são como truques, e reúnem em um único pacote diversas pequenas habilidades que, separadas, não valeriam um ponto inteiro de personagem. Você compra um grupo inteiro deles por **10 XP**.

Upgrades maiores são como técnicas comuns, poderes especiais únicos, semelhantes a vantagens. Cada upgrade maior custa **10 XP**.

Por fim, **upgrades raros** são como técnicas lendárias: poderes devastadores, que separam os verdadeiros robôs de combate dos robôs irregulares de fundo de quintal. Cada upgrade raro custa **20 XP**.

Normalmente, upgrades devem ser conquistados em campanha, desenvolvidos como parte da história para enfrentar inimigos cada vez mais poderosos. No entanto, o mestre pode permitir que um veículo recém criado adquira as vantagens abaixo.

Modificação 1 pt ou mais

Apenas para veículos. O veículo possui upgrades. Cada ponto gasto vale 10 XP para adquirir upgrades menores e maiores (mas não raros; esses precisam ser ganhos na campanha, ou com a vantagem **Modificação Experimental**).

Modificação Experimental 2 pt

Apenas para veículos. O veículo possui um upgrade raro, escolhido da lista abaixo. Um veículo recém construído pode ter apenas um upgrade raro; outros podem ser adquiridos apenas durante a campanha.

Lista de Upgrades

Arma de Energia (maior)

Você pode usar um movimento e 1 PM para ativar o revestimento de energia, recebendo P+1. Você gasta 1 PM por rodada para manter o revestimento ativo. Quando consegue ao menos um crítico em um ataque desta forma, pode gastar mais 1 PM para causar Perda no teste de defesa.

Arma Pesada (maior)

O construto carrega uma arma de grandes proporções, mas que diminui sua mobilidade. Você pode usar uma ação completa para fazer um ataque com um crítico automático. Quando faz isso, tem Perda em testes de defesa até o seu próximo turno. Após usá-la uma vez, você precisa esperar uma rodada completa enquanto ela esfria ou recarrega, antes de poder usá-la novamente.

Arma Secundária (menor)

O construto tem espaço para um equipamento secundário. Você pode usá-lo como apoio tático, ou para fazer um ataque extra menos potente que o do equipamento principal.

Uma vez por rodada, você pode gastar um movimento e 3 PM para:

• Ter Ganho em um ataque com a sua arma principal.

• Causar uma Perda em um teste de defesa contra a sua arma principal.

• Fazer um ataque extra, com Perda, sem ativar nenhuma vantagem ou upgrade.

Barreira de Energia (menor)

Usando tecnologia avançada, seu robô ativa uma barreira de energia como um escudo defensivo – ou sua nave ativa um campo de força. Por 1PM, você ativa a Barreira em reação a um ataque. Seu teste de defesa é normal, mas você pode escolher usar a perícia Máquinas em vez de Luta.

Efeitos adicionais por 1PM extra:

• *Debilitante*. Se superar o ataque, reduza um atributo do atacante de sua escolha em -1 até o fim da cena.

• *Recarregamento Rápido*. Se superar o ataque, recupera 2PM. Cada crítico na defesa também recupera mais 2PM.

• *Campo Eletromagnético*. Seu escudo desestabiliza sistemas eletrônicos do atacante; o próximo ataque contra ele tem Ganho.

• *Repulsor*. Se o atacante está Perto, um contra-ataque automático inflige 1 ponto de dano. Cada crítico na defesa também causa mais 1 ponto de dano.

• *Luminosa*. Se superar o ataque, o escudo emite um clarão que desorienta o atacante, causando Perda em seu próximo teste.

• *Maciço*. Você tem defesa perfeita.

• *Solidário*. Pode ativar o Escudo de Energia para um aliado próximo. Ele tem Ganho na defesa. Você não recebe nenhum benefício nesta rodada.

Conexão Neural (raro)

O construto é conectado diretamente ao sistema nervoso do piloto. Em vez de pilotá-lo com Pilotagem ou Máquinas, você pode utilizar suas perícias diretamente quando o comanda – por exemplo, combatendo com a sua própria perícia Luta. Você também pode utilizar as Técnicas que conhece enquanto pilota sem sofrer Estresse. Infelizmente, isso costuma preceder uma desvantagem como **Elo Vital** (página 52).

Conversão Psíquica (maior)

Há registros de quimeras capazes de amplificar capacidades mentais especiais de seus pilotos. Da mesma forma, robôs imperiais como o Karakuri podem canalizar ataques através da máquina, ampliando-os proporcionalmente.

Quando um personagem com a vantagem **Poderes Mentais** está pilotando um mecha com **Conversão Psíquica**, pode utilizá-la e a qualquer técnica conhecida que a tenha como exigência a partir do veículo. Ao fazer isso, considera que a escala do poder mental é a mesma do veículo que está pilotando.

Efeitos colaterais de seu uso, como sangramentos nasais, serão convertidos à escala do piloto.

Corpo Táurico (menor)

O mecha tem um corpo robusto, provavelmente com muitas pernas, que lhe dá maior mobilidade e estabilidade. Você pode gastar 1 PM para:

• Fazer um movimento extra no seu turno, apenas para se locomover.

• Ter Ganho em um teste para evitar ser derrubado ou desequilibrado.

• Usar um movimento para firmar o corpo no chão e mirar, tendo Ganho em um teste de ataque no mesmo turno contra um oponente Longe ou mais distante.

(Este modelo é mais recomendado para adversários ou pilotos de ciberferas do que para pilotos militares)

Distúrbio Tecnológico (menor)

Você utiliza equipamentos avançados e tecnologia de hacking para desorientar e debilitar adversários, alterando as condições do ambiente tecnológico ao seu redor.

• *Deslumbramento Óptico:* Utilizando uma combinação de LEDs brilhantes e hologramas, você pode iluminar ou obscurecer a área Perto de um alvo. Uma área obscurecida causa Perda em ações que dependem da visão (incluindo atacar e defender). Um ambiente subitamente iluminado causa Perda por uma rodada enquanto os sistemas ópticos se ajustam à claridade. Duradoura.

• *Modulador de Gravidade:* Com um dispositivo gravitacional, você altera a gravidade no entorno de um alvo, deixando-o mais lento. O alvo precisa gastar uma ação para se mover, uma ação completa para realizar uma ação, e uma ação completa extra para qualquer ação que demore mais. O alvo pode resistir com um teste de Resistência contra a sua Habilidade. Duradoura.

• *Ataque de Sobrecarga:* Você lança um pulso eletromagnético direcionado contra um alvo. Se superar sua defesa, em vez de PV, você diminuirá seus PM. Instantânea.

• *Camada de Nano-Gel:* Libera um nano-gel na área Perto do alvo. Qualquer ação que dependa de movimentação (incluindo atacar e defender) sofre Perda, e qualquer falha resulta em derrapagem ou queda. Um personagem ou robô que cai tem Perda em todos os testes até usar uma ação para se reestabelecer. Dura 1 turno, mas você pode gastar 9PM para prolongar o efeito até o final da cena.

Eletricidade (maior)

Com um comando preciso, você dispara um raio de energia concentrada com propriedades elétricas a partir de sua nave ou robô gigante contra o alvo.

Faça um ataque. Você pode modular a intensidade do impulso usando sua habilidade em Tecnologia Avançada para aumentar o Poder do disparo. Se usar a regra de +Dano, este ataque causa dano de sobrecarga elétrica.

Se o alvo sofrer um dano que ultrapasse a sua Resistência original, seus sistemas ficam momentaneamente sobrecarregados, concedendo um Ganho ao atacante em todos os testes resistidos (inclusive ataque e defesa) por uma rodada.

Energia Extra (maior)

Neste movimento, você desvia uma quantidade considerável de energia para os sistemas de seu robô gigante ou nave, amplificando seu desempenho de combate.

Por cada 5PM gastos, você aumenta em +1 o Poder e Resistência do veículo ou robô – e a Habilidade do piloto – até o fim da missão ou operação (o combustível ou recursos energéticos não são afetados). O bônus máximo é igual à sua Resistência original do equipamento, ou +5, o que for menor.

Esta técnica simula o piloto canalizando energia extra para seus sistemas, permitindo que ele execute feitos incríveis em situações críticas.

Escudos Defletores (maior)

Você usa um movimento e 2 PM para ativar os escudos a primeira vez em cada combate, e passa a ter Ganho em todos os testes de defesa. Após defender um ataque crítico, o escudo deixa de funcionar; reativá-lo no mesmo combate requer uma ação e 2 PM.

Enxame (raro)

O construto é acompanhado por uma multidão de pequenos robôs controlados remotamente, que auxiliam e aumentam os efeitos das suas ações. Quando faz um teste pilotando o veículo, você pode gastar 1 PM para aumentar o valor de cada dado rolado em 1. Por exemplo, uma rolagem de 2D vira uma rolagem de 2D+2.

Você pode gastar mais PM para aumentar o bônus por dado, até um valor máximo igual ao Poder do veículo ou 5, o que for *menor*. Esse upgrade não afeta acertos críticos, apenas o valor total da rolagem antes de somar um atributo.

Gestalt (raro)

O mecha pode se unir a outros que também tenham esse upgrade. Quando agem juntos, contam como um único robô, usando os maiores atributos entre eles (que também é usado para determinar recursos), e todas as perícias, vantagens, desvantagens e upgrades reunidos. Por exemplo, se um mecha com *P3, H nula, R4, Ataque Especial (Perigoso, Potente) e Defesa Especial (Robusta)* se une a um com *P1, H4, R2, perícia Luta, Ataque Especial (Preciso) e Defesa Especial (Esquiva)*, o mecha final teria *P3, H4, R4, perícia Luta, Ataque Especial (Perigoso, Potente, Preciso) e Defesa Especial (Esquiva, Robusta)*.

O mecha *gestalt* tem direito a um movimento e uma ação por rodada, que podem ser divididos entre os pilotos dos mecha que o formaram. Cada piloto deve fazer o seu teste de iniciativa, e utilizam a própria Habilidade, PM, perícias e técnicas. No seu turno, se o mecha já tiver esgotado seu movimento e ação na rodada, o piloto pode gastar 1 PM para fazer mais um movimento, ou 3 PM para mais uma ação.

Manipulação de Energia (menor)

Sua nave ou veículo conta com a habilidade de controlar e manipular diferentes recursos energéticos de naves e robôs gigantes, como plasma, combustível iônico, energia cinética, raios gama, energias mais exóticas como radiação térmica ou ondas gravitacionais… ou os bons e velhos elementos e energias de sempre: água, fogo, água, ar, eletricidade, etc. Para cada tipo de energia ou matéria, você deve aprender um truque diferente.

Na maioria dos casos, o recurso energético deve estar presente para ser controlado. Por exemplo, você precisa estar próximo de um propulsor para manipular o combustível iônico, ou de um reator para manipular a energia cinética. alguns recursos, no entanto, podem ser induzidos se houver as condições adequadas, como induzir a radiação térmica para superaquecer um sistema.

Manipulação de Energia não serve diretamente para atacar ou causar dano. Para isso, use seus próprios atributos ou vantagens, como **Ataque Especial** e **Tecnologia.**

Você pode gastar 1 ou mais PM para:

• *Manipular:* Redirecionar ou controlar pequenas quantidades do recurso energético. Por exemplo, redirecionar plasma para aumentar a eficiência de escudos. Você pode gastar mais PM para controlar quantidades maiores.

• *Interferir:* Causar inconveniência a um alvo, impondo Perda em um teste. Por exemplo, usar o combustível iônico para criar um campo de interferência, desestabilizando a nave alvo. Custo: 3 PM.

• *Amplificar:* Reforçar um ataque com o recurso energético, adicionando um tipo de dano adequado (como queimadura de plasma, dano por radiação, etc.).

• *Defesa Energética:* Usar o recurso energético para criar uma barreira defensiva, concedendo defesa perfeita se vencer o teste de defesa.

• *Aplicações secundárias:* Outros efeitos menores relacionados ao recurso energético escolhido. Por exemplo, utilizar a radiação térmica para aquecer uma área específica ou usar ondas gravitacionais para criar um breve campo gravitacional, desestabilizando adversários.

Membros Flexíveis (menor)

O construto possui membros flexíveis, capazes de dobrar-se em ângulos improváveis, esticar, e levantar-se rapidamente caso seja derrubado. Você pode gastar 2 PM para:

• Anular uma Perda por atacar um personagem além do seu alcance normal.

• Anular uma Perda por estar desprevenido.

• Anular um Ganho em um teste de ataque ou defesa de um oponente.

• Levantar quando está caído sem usar um movimento.

Mochila de Energia (maior)

O construto concede 10 PM bônus ao piloto. Você pode recarregar estes PM com uma ação completa; se o fizer, fica desprevenido até o seu próximo turno. Ser atacado neste período interrompe a recarga e você recupera apenas metade dos PM. Você pode adquirir este upgrade diversas vezes para ter uma mochila com mais energia, até um máximo de vezes igual à Resistência do veículo.

Modos de Ação (maior)

O construto pode alternar entre modos de funções diferentes. Todos os modos possuem os mesmos atributos e perícias, mas, para cada vantagem do veículo, você pode escolher uma vantagem alternativa que tenha o mesmo custo em pontos. Você pode gastar um movimento e PM equivalente ao custo da vantagem para trocar a vantagem ativa naquela rodada.

Núcleo Atômico (raro)

Os robôs gigantes costumam ser movidos pelo motor cósmico, mas o seu reator é movido por energia atômica. Você pode forçar o reator para ativar vantagens ao custo dos PV da máquina, convertendo 2 PV em 1 PM. Você também pode usar a energia atômica para fortalecer um ataque, aumentando a sua escala em um patamar. Depois disso, o núcleo precisa de 1D-R (mínimo 1) rodadas para esfriar; durante esse tempo, você não pode usar nenhum upgrade ou vantagem que gaste PM. Se o veículo for reduzido a 0 PV, explode, fazendo um teste de ataque de 3D + R que atinge a todos Perto (Longe se a Resistência for maior que 5, e Muito Longe se for maior que 10).

Pisada (maior)

Faça um ataque. Seu robô golpeia o chão, atingindo com uma onda de choque todos os alvos (inimigos e aliados) Perto.

Caso consiga um crítico, os alvos também fazem um teste de Resistência (9 + dano causado). Cada crítico adicional soma uma Perda a esse teste. Aqueles que falham são derrubados.

Um personagem caído tem Perda em todos os testes até usar um movimento para se levantar.

Propulsor (menor)

O construto possui propulsores nas pernas que lhe dão maior mobilidade. Você pode gastar 1 PM para:

• Fazer um movimento extra no seu turno, apenas para se locomover.

• Atacar com P+2.

• Saltar e atingir um alvo voando Longe sem Perda.

Raio Energético (menor)

Você utiliza um dispositivo avançado para disparar um raio de energia. Com uma ação e 1 PM, você dispara um Raio Energético contra um alvo Perto ou Longe. Seu teste de ataque é normal, mas você pode optar por usar a perícia Máquinas em vez de Luta.

Você também pode gastar 1 PM extra para adicionar um destes efeitos:

• *Corrosivo:* Se o alvo sofrer dano, o raio deixa um resíduo corrosivo. Na próxima rodada, o alvo faz um teste de Resistência (6 + dano sofrido). Se falhar, sofre 1D-1 de dano extra.

• *Criogênico:* Se o alvo sofrer dano, o impacto do raio o congela parcialmente, causando Perda em seu próximo teste.

• *Debilitante:* Se o raio superar a defesa, em vez de causar dano, você interfere nos sistemas do alvo, reduzindo um de seus atributos (à sua escolha) em -1, até o final da cena.

• *Distante:* O alcance do raio muda para Muito Longe.

• *Elétrico:* Se causar dano, a descarga elétrica atordoa o alvo; o próximo ataque contra ele tem Ganho.

• *Incendiário:* Realize o teste de ataque com Poder +2, e o raio causa dano adicional por queimadura.

Salva de Mísseis (maior)

Com uma ação completa, você pode fazer um ataque com Perda que acerta simultaneamente todos os alvos Longe de você. Alvos atingidos tem Perda no seu próximo teste nesta rodada. Você pode gastar 1 PM para que a salva não atinja um alvo específico, até um máximo de alvos excluídos igual à sua Habilidade. Após usar a **Salva de Mísseis**, você deve esperar pelo menos uma rodada completa para recarregar antes de usá-la novamente.

Sistema de Reparos (maior)

O construto possui um sistema de auto-reparos para se recuperar de danos. Você pode usar uma ação completa para recuperar 1D PV para cada ponto de Resistência do veículo. Os reparos levam até o seu próximo turno para terminarem; durante esse tempo, você é considerado desprevenido e, se receber um ataque, interrompe a recuperação. Nesse caso, você só recupera metade dos PV rolados.

Você também pode usar este upgrade de forma instantânea e sem ficar desprevenido, usando um movimento e 2 PM para cada 1D PV recuperados. O máximo de dados é igual à Resistência do veículo.

Sobre Naves, Robôs e Veículos

Robôs gigantes não tem inteligência artificial plena. No entanto, costumam ter algumas funções de apoio que servem para orientar o piloto. Por isso, seus conhecimentos são passivos – como identificar dano, realizar auto-reparos, gerenciar comunicação interna, entre outros. Isso não os faz mais inteligentes que um computador de mesa convencional, nem diferentes de uma alavanca a ser puxada pelo piloto – as decisões ainda são deste. A diferença é que as ordens virão de comandos vocais.

Os invasores do Sabre conhecidos como Proscritos usam equipamentos e robôs gigantes altamente especializados; na verdade, não há um único robô que seja igual ao outro entre eles. E após os eventos da Batalha dos Três Mundos, isso passou a ser levado em conta pelas forças imperiais – manter rigorosamente a mesma padronização – salvo em missões onde ela seja necessária, o que pode ser suicida. Daí a valorização dos **tepeques.**

O que são Tepeques?

Na Constelação do Sabre, tepeques (nome derivado de *Techpack* – termo originário de uma das línguas mortas da antiguidade) são equipamentos anexos com capacidades especiais. Com eles, um robô pode manifestar novas e especiais capacidades em combate, acima das limitações de sua criação. Em jogo, são itens que fornecem bônus de Atributos, Vantagens, Desvantagens… o que for.

Em outras palavras, Tepeques são anexos prontos para serem instalados em seu robô gigante ou nave, sempre com capacidades especiais. Cada robô tem Áreas (AR) para esses anexos e cargas (RX2), e cada tepeque deve ser instalado dentro desses limites. Seu valor em AR é idêntico ao custo em pontos de todos os elementos somados, sejam Vantagens, Desvantagens ou o que for.

Para ter um tepeque, o robô deve antes ter a vantagem **Adaptador**. Alguns necessitam ainda outras vantagens para ser personalizados. São acessórios ou links, que constam como pré-requisitos. Apenas se todas as exigências forem cumpridas é que o novo tepeque poderá ser instalado pelos mecânicos da base.

Com tempo e sua evolução, o piloto pode obter mais tepeques e instalá-los em seu robô gigante, sempre o limite máximo.

Instalando Tepeques

Os construtos em Brigada Ligeira Estelar, sejam eles robôs, naves ou veículos, têm uma capacidade específica para acomodar tepeques (equipamentos, modificações ou armamentos). Elas serão chamadas de **Áreas (AR).**

Cálculo de Áreas: Um construto possui um número de Áreas equivalentes a Resistência X 2. Por exemplo, um robô com Resistência 2 (R2) possui 4 Áreas disponíveis.

Utilização das Áreas: O construto pode alocar diversos tepeques em suas Áreas. Cada tepeque corresponde a 1 ponto. Eles podem ser desde vários equipamentos menores até um equipamento mais robusto que consuma todas as áreas disponíveis. A escolha de como distribuir os tepeques fica a critério do jogador.

Flexibilidade de Áreas: Se um jogador desejar mais Áreas para um tepeque mais potente, ele pode optar por sacrificar um ponto de Resistência do construto para adicionar duas Áreas de Pontos extras. No entanto, essa decisão afeta os Pontos de Vida do construto, reduzindo-os como se a Resistência fosse 1 ponto menor. Os demais atributos associados à Resistência permanecem inalterados.

Para mitigar a perda de Pontos de Vida devido à realocação de Resistência, os jogadores podem pensar em adquirir a vantagem "+ Vida". Esta vantagem compensa a perda de Pontos de Vida, mas consome pontos que poderiam ser utilizados em outros equipamentos ou habilidades.

Imaginem seu personagem com um **Hussardo Imperial** (R3 e PV15, por padrão). Por isso, ele tem seis áreas para instalar tepeques. Mas ele quer mais duas. Por isso, ele sacrifica, para fins de cálculo de PV, 1 ponto de R. Assim, ele passa a ter um Hussardo ainda com R3, mas com 10 PVs. Como ele tem pontos extras para seu hussardo, decide aproveitar e comprar +Vida para ele como uma compensação (narrativamente, ele revestiu a blindagem interna para compensar as modificações). Assim, seu robô tem R3, PV20 e AR8. No entanto, ao gastar esse ponto, ele terá um tepeque menor em um primeiro momento. Mais tarde ele arranjará outros.

O mesmo raciocínio se aplica a cargas em uma nave. Mas devido às diferenças de escala, isso pode ser potencializado. Se uma nave Titânica tem R4, isso significa oito áreas para anexos titânicos. Isso significa que essas áreas equivalem a oitenta

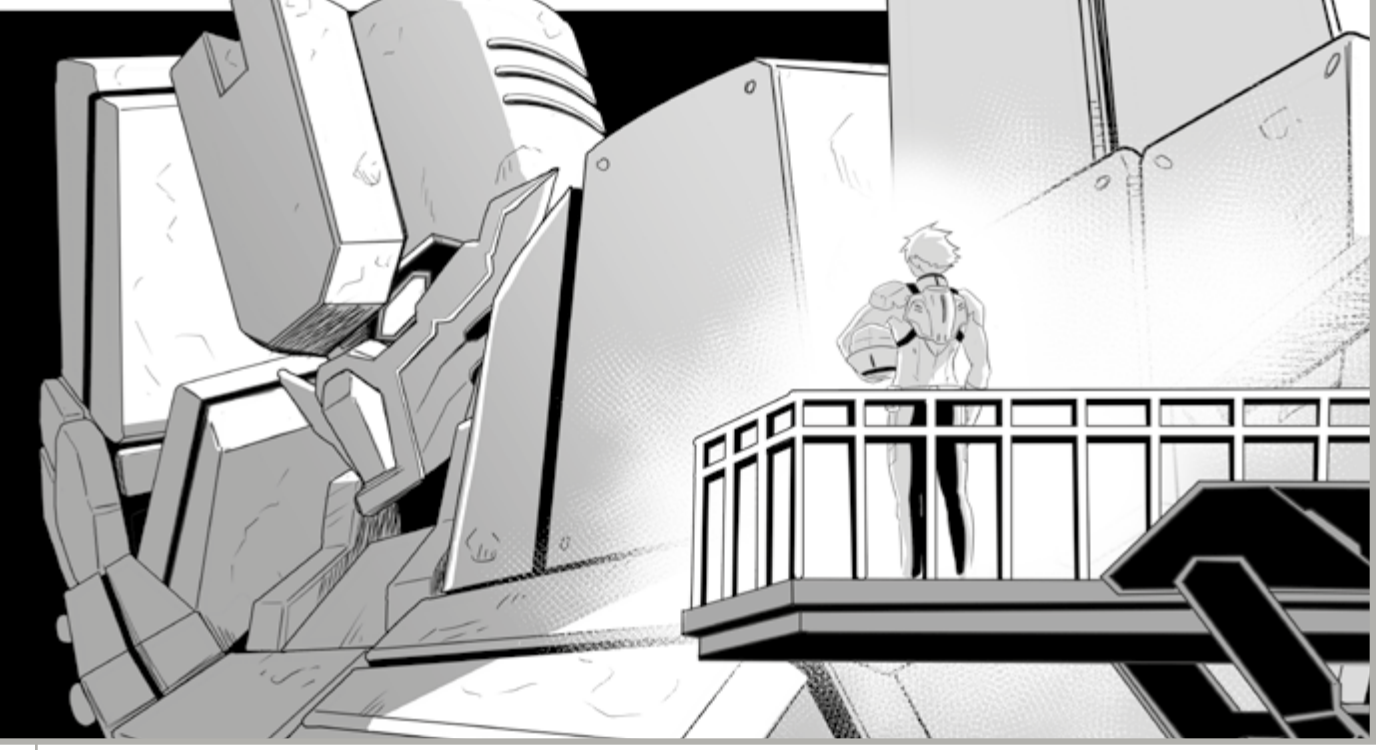
Máquinas são Personagens?

Uma H nula (ver página 159) representa um objeto incapaz de tomar decisões ou agir por si próprio. É isso o que separa um robô pilotável de, digamos, um andro-ginóide – mas há mais do que isso por trás do conceito.

Um robô gigante é, a seu modo, um personagem e este tem sido um dos esteios fundamentais de sua presença na animação japonesa. É comum vermos uma individualização dos robôs gigantes até em séries mais realistas ou repletas de variações do mesmo modelo. Isso tem raízes em um animismo muito forte na cultura nipônica, com base na religião xintoísta e sua atribuição de espíritos a todo e qualquer elemento da natureza. O objeto de uma pessoa também é parte da alma dela. Não à toa, um personagem pode encarar a própria espada como se fosse uma extensão proficiente da força do piloto.

Brigada Ligeira Estelar RPG leva esse conceito ao cerne do cenário: *robôs são simbólicos.* Há um conceito por trás da sua figura e isso é tão ou mais importante do que seu aspecto utilitário. É uma extensão do piloto. É uma face. **Não é apenas um veículo de combate.** É a mensagem que você escolheu passar para o mundo. Envergar o robô de uma guarda é declarar-se defensor dos princípios por trás dela!

Por isso, mesmo sendo uma mera máquina, encará-lo apenas como um caça com braços e pernas acaba arrancando parte desse simbolismo. Não é sem motivo que, quando uma belonave veterana está prestes a ser destruída em combate e ser abandonada pela tripulação, é comum vermos continências e lágrimas dedicadas à honra desta amiga em sua despedida. Vocês lutaram sob sua proteção ao longo de anos. Respeitem-na. Honrem-na. Ela também fez parte do time, afinal de contas – e da mesma forma afetiva e simbólica, esse robô gigante, essa peça de metal que faz parte do seu dia-a-dia, também é *você*.



áreas colossais, oitocentas áreas gigantes e oito mil áreas normais! Pensem nisso!

A ideia central aqui é promover um equilíbrio entre Poder e Resistência. Jogadores que desejam otimizar seus construtos para combate devem estar dispostos a fazer sacrifícios, seja em termos de resistência ou pontos disponíveis.

Construindo sua Máquina

Normalmente, quem pertence a uma guarda não precisa se preocupar tanto com isso. Personagens com algum grau de Nobreza ou com um Patrono receberão um robô pronto para o uso, que será customizado através de tepeques e itens extras (ver Itens Especiais na página 120).

Robôs, Naves e Veículos serão construídos como personagens, com Atributos, Desvantagens e Vantagens. No lugar de Arquétipos, eles serão chamados por **Categorias** – mas é a mesma coisa, fique tranquilo.

No entanto, há uma diferença: eles tem um traço no lugar do valor da Habilidade à princípio. Isso porque, ao conduzir uma máquina, você jogará com uma segunda ficha de personagem. Preencha com mesmos valores da sua Habilidade e os seus PMs na outra ficha. *"Quer dizer que eu tenho dois bancos de PMs?"* É, mas não pense que isso virá sem consequências – ver **Estresse,** na página 78.

O processo de construção de uma máquina de combate obedece a três passos:

Categoria: defina se o construto é um Hussardo, Lanceiro, Dragoneiro, etc.

Modelo: escolha Atributos, Vantagens, Desvantagens, etc. – ou escolha um modelo pronto, com esses dados já estabelecidos (o padrão no caso de robôs concedidos por patronos).

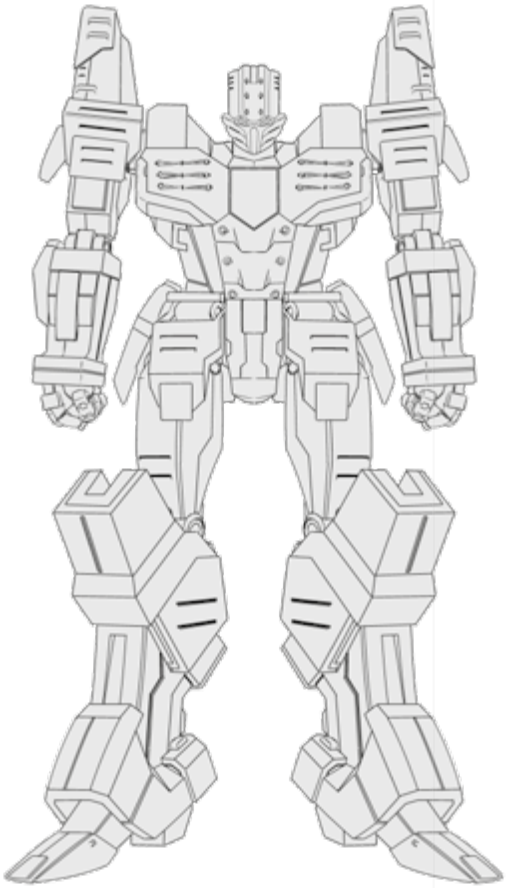
Customização: personalize seu robô com armas e anexos.

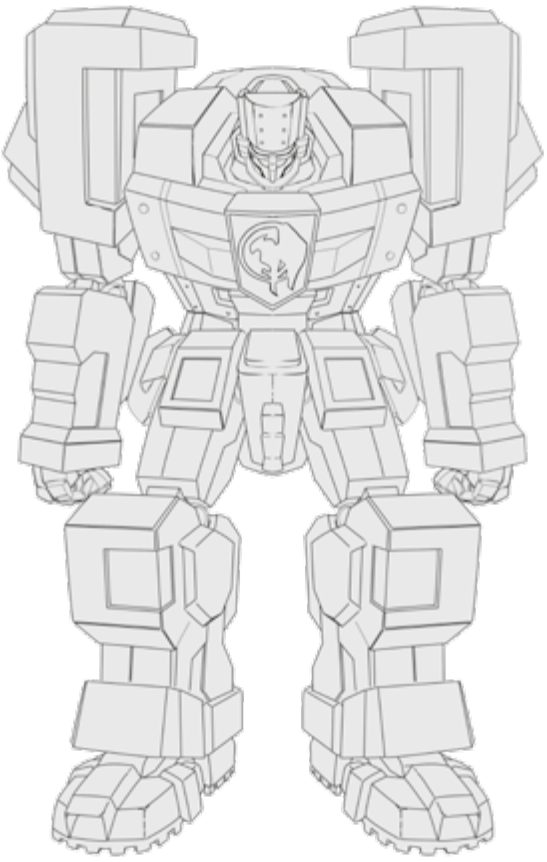
Categoria

A Categoria é um pacote de particularidades que definem todo e qualquer maquinário pilotável, não importando as demais diferenças passíveis de serem encontradas em diferentes guardas. É a medida de seus pontos em comum.

Mecanicamente, elas não são diferentes dos Arquétipos.

Uma máquina só pode adotar uma única categoria. No entanto, caso ela tenha "Transformar", ela pode virar outra máquina de outra categoria.





Assim como nos Arquétipos, a escolha é integral: ou a Máquina adota todos os traços da categoria, ou não adota nenhum.

Novamente, as desvantagens embutidas em uma Categoria não contam para o limite padrão de desvantagens, mas também não podem ser alteradas, trocadas ou removidas mediante pagamento de pontos.

Hussardo

O padrão e o modelo mais simbólico. Existe para ataques de assalto**:** são os primeiros a atacar os oponentes, invadir bases adversárias, cair em cima dos inimigos… enfim, são eles quem encabeçam qualquer batalha.

Isso os coloca em uma posição de destaque excessivo e por isso muitos consideram que, para ser um piloto hussardo, é preciso ter alguns parafusos a menos na cabeça.

Por outro lado, eles impressionam por seu tamanho e elegância.

Vantagens: Aceleração, Alcance, Adaptador, Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), Voo.

Desvantagens: Restrição (incomum; Mudança de meio).

Escala: Gigante.

Lanceiro

Bruto e resistente, sempre pronto para enfrentar qualquer ameaça. Existe para ataques de carga.

Operam em bando, são altamente substituíveis e vencem pelo número. Também são de condução simples para qualquer piloto iniciante.

Apesar de serem classificados como Máquinas de Cavalaria Mecanizada assim como os hussardos, na prática funcionam quase como uma infantaria de robôs gigantes.

Lanceiros não voam, mas podem ter acesso a *jetpacks* como tepeques.

Vantagens: Ataque Especial (Poder; +2 de bônus por 1 PM), Defesa Especial (Poder), Sentido (infravisão, radar, visão aguçada), Alcance, Adaptador.

Desvantagens: Munição.

Escala: Gigante.

Caçador

Encontrando na versatilidade de funções seu grande trunfo e maldição, o caçador existe para missões de busca e reconhecimento – ou ações onde a precisão é mais importante que força ou poder de fogo.

Possui três formas: a de **Combatente,** no qual se torna um robô com perfil similar a de um hussardo – mas menos forte, por questões estruturais; a de **Caça,** no qual se transforma em um veículo aeroespacial e atinge maiores velocidades; e por fim, a de **Híbrido,** mais resistente do que as demais.

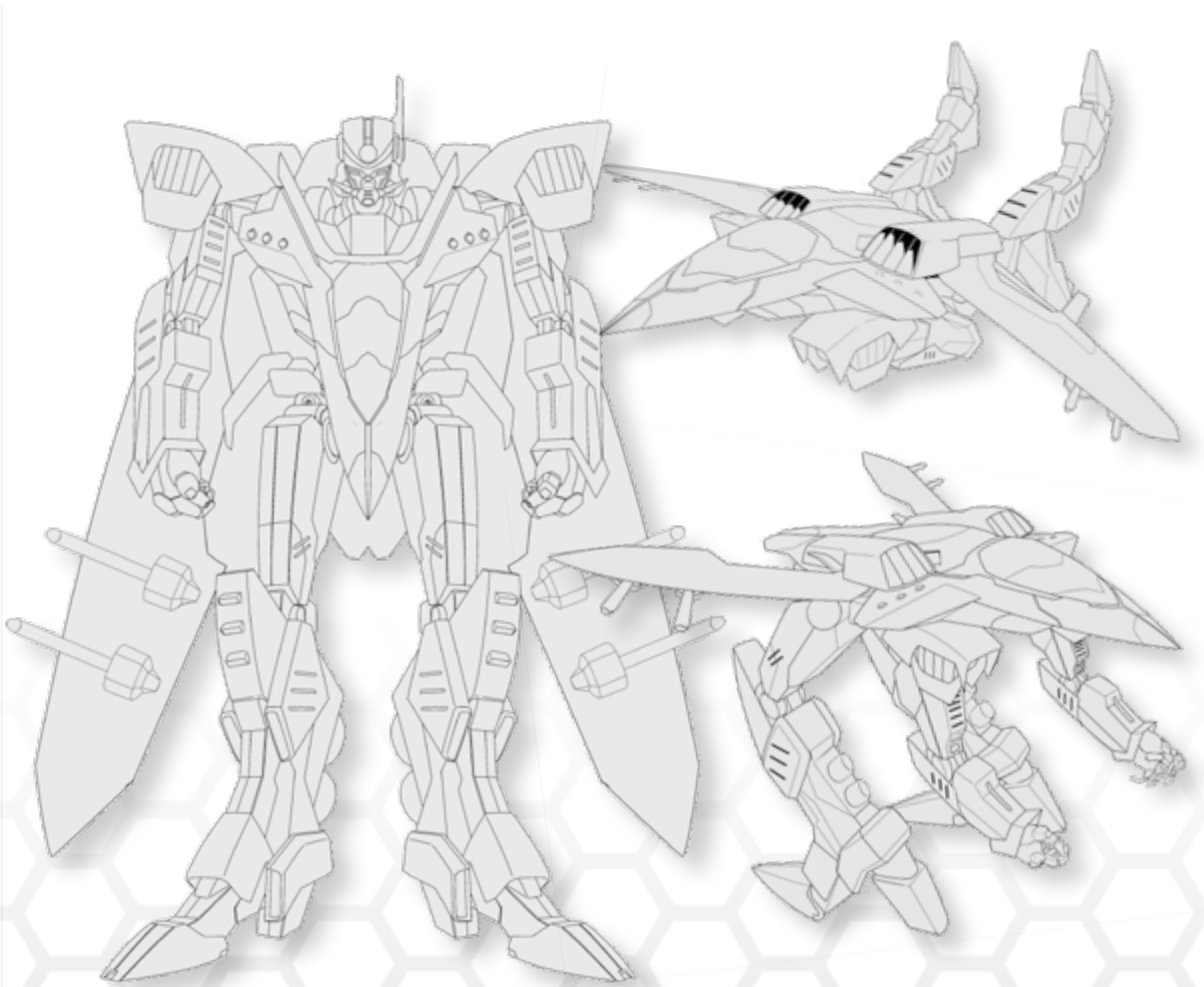
A forma de robô tem seus pontos principais valorizados em Poder; o caça valoriza com Aceleração e o híbrido, em geral, na Resistência.

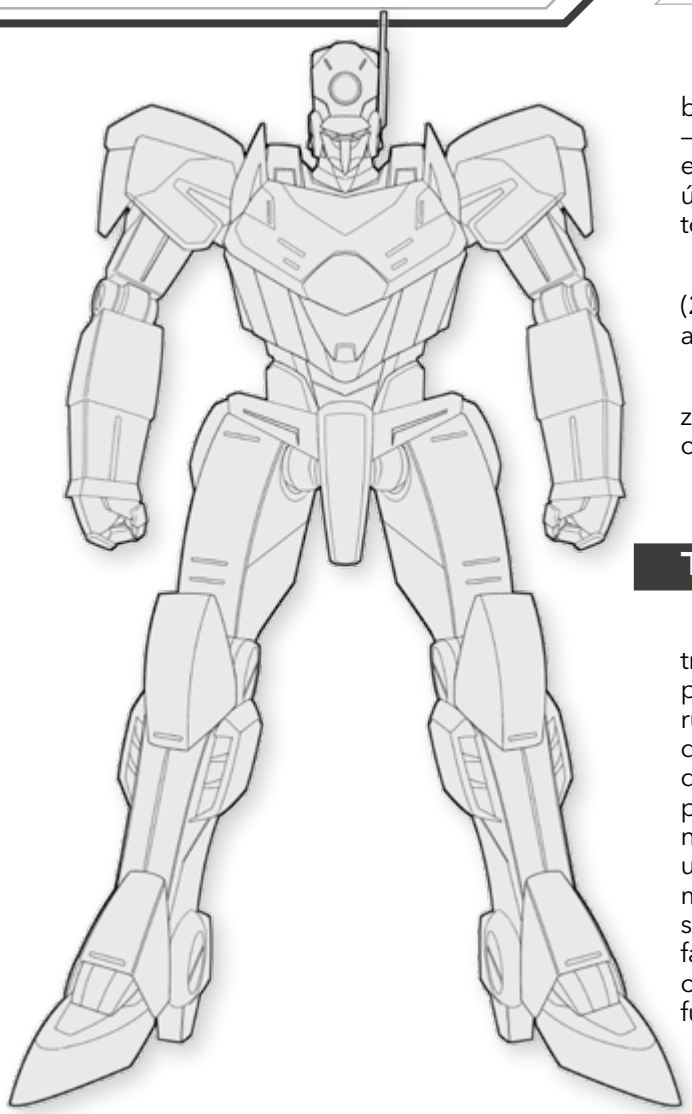
Cada forma tem direito a uma função diferente mas sempre tendo um mínimo valor comum para a resistência padrão.

Customizações não são particularizadas para cada forma, afinal de contas elas são anexos. Se um veículo tiver um implemento de mísseis exposto como caça, isso não vai afetar a pontuação do caçador.

Caçador (3 pontos de Customização)

Vantagens: Transformar X2, Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), Voo, Alcance, Adaptador.





Desvantagens: Munição, Ponto Fraco (defesas expostas no turno de transformação).

Escala: Gigante.

ESPECIAL: os PM do robô Caçador serão sempre os mesmos nas três formas.

Carabineiro

Unidades móveis para ataques de longa distância. Contam com uma bateria de tiro em ambos os ombros, usadas apenas quando não é mais possível contar com o fuzil de energia. Quando a bateria para disparos acaba, um gerador secundário emite uma ponta energética no fuzil, como uma baioneta (carabineiros não usam sabres) – mas esse não é seu forte. Podem se engajar em combates corpo-a-corpo em último caso, mas em geral não foram feitos para isso.

Vantagens: Aceleração, Alcance (2pt), Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), Voo.

Desvantagens: Bateria, Guia (Fuzil de Energia), Munição, Restrição (incomum): Mudança de meio.

Escala: Gigante.

Trabalho

São robôs pacíficos, usados para trabalho, como o **Cargo** – que é usado para carga – ou o **Agro,** para trabalhos rurais. Note que sua acessibilidade faz deles convenientes para qualquer tipo de alteração, mas ninguém pensa em proibi-los ou restringir seu uso. Pode não parecer, mas é possível transformar um robô de trabalho em uma máquina muito poderosa – desde que seja pesadamente modificado (e isso é bem fácil)! No entanto, esses robôs modificados nunca serão perfeitos para essas funções, sempre trazendo algum tipo de limitação.

Vantagens: Adaptador.

Desvantagens: Bateria, Limitação (–1 em iniciativa ou, em caso de modificação, à sua escolha).

Escala: Normal+.

Especial: No caso de construtos de dimensões humanóides ou menores (como os Tecnodróides e os Defendróides), não se preocupe: assuma que ele tem Categoria: Trabalho mas atenha-se às seus atributos necessárias e só, sem se preocupar tanto com vantagens e desvantagens padrão. São poucos casos, mesmo.

Veículos de Grande Porte

Couraceiros, belonaves de terra e outros veículos similares.

Vantagens: Ataque Especial (P+2 por 1PM), Sentido (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Ataque Especial (Choque), Adaptador.

Escala: Gigante, Colossal ou superior.

Veículos de Médio e Pequeno Porte

De tanques e grandes veículos militares até carros e caminhões magnéticos de uso pessoal, temos os veículos mais próximos da experiência cotidiana dos cidadãos da Constelação.

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (Choque).

Escala: Normal (X2).

Aeroespacial

Todas as naves – do maior dos Encouraçados espaciais à menor das naves de reconhecimento para uso planetário – operam pelos mesmos princípios: voam, tem sensores, podem atingir grandes velocidades e, por fim, ninguém deseja ser atropelado por uma delas. A base comum entre todas elas não poderia ser diferente. Note que naves de grande porte podem prescindir da desvantagem **Bateria** por terem espaço para abrigar geradores de energia cósmica, daí a opção Baixar Escudos.

Vantagens: Aceleração, Sentido (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Ataque Especial (Choque), Voo.

Desvantagens: Bateria (para naves de pequeno e médio porte) ou Baixar Escudos (para naves de grande porte).

Escala: Qualquer uma.

Quimera

Os robôs gigantes Proscritos por excelência. Dentro da cultura individualista e utilitarista dos invasores, eles fazem sentido: são personalizados de todas as formas ao ponto de nenhum deles se parecer com o outro. É possível encontrarmos robôs com tentáculos, várias cabeças, garras, vários braços, membros extensíveis… enfim, eles são desarmônicos e visualmente horríveis, mas imprevisíveis em combate individual e muito eficientes no que eles fazem.

Vantagens: Aceleração, Sentido (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Alcance, Voo.

Desvantagens: Monstruoso, Infame.

Escala: Gigante.

Modelo

Se as Categorias estabelecem as semelhanças, os Modelos definem as diferenças. A Categoria acelera a escolha do processo e estabelece os princípios que fazem de um robô o que ele é. Tanto um modelo militar como o Hussardo Imperial quanto um modelo personalizado como os produzidos para a Nobreza são Hussardos: voam, têm espadas de energia, são feitos para o confronto direto… É como a máquina sai da fábrica para você.

As funções dos atributos são idênticas àquelas que utilizamos ao criar os Protagonistas, apenas estão numa escala maior. Vale repetir: nenhum robô – ou nave, ou veículo – tem valores em Habilidade. Estas sempre serão definidas pelo Piloto.

Como não poderia deixar de ser, máquinas também têm as suas desvantagens. A maioria delas já está inclusa em sua respectiva Categoria. Porém, certos veículos ainda tem espaço para acumularem **mais** problemas. O limite de desvantagens continua sendo -2 pontos.

Há duas formas de ter um robô gigante: sendo o único proprietário de seu robô, ou através de algum **Patrono** (normalmente, uma guarda ou um nobre) que concederá ao protagonista um robô gigante. Uma vez escolhido, você deve completar a ficha, distribuindo os pontos de customização aos quais tem direito.

Modelo: Hussardo Imperial

P2 • H- • R3

PA2 • PM- • R15

Áreas: 6

Vantagens: Aceleração, Alcance, Adaptador, Famoso, Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), Voo.

Desvantagens: Restrição (incomum; Mudança de meio).

Escala: Gigante.

O sexto modelo (0164 N.C.E.) a envergar esse nome, em sua primeira versão, e o primeiro feito em colaboração com os Andro-Ginóides de Saumenkar, combinando as duas tecnologias e prometendo mais igualdade no esforço de guerra contra os Proscritos. A linha RHI costuma tradicionalmente ser fabricada pela empresa estatal **Empimacom,** sediada na cidade de Dignitária, em Albuquerque.

Suas cores são branco, azul e dourado, com detalhes verdes pontuados pelos olhos e brilho da lâmina. A tecnologia dos hussardos imperiais é ligeiramente superior à dos hussardos regenciais, o que com certeza é um aviso implícito às guardas que se rebelaram contra o Império ao longo das décadas.

Além de ter um arsenal sólido à disposição, o hussardo imperial é um robô extremamente adaptivo; a partir da penúltima atualização do modelo anterior (5.3.2), ele passou a poder anexar diferentes itens em sua armadura, como um contraponto efetivo às quimeras pilotadas pelos invasores proscritos.

Mais do que um robô de combate, o hussardo imperial é visto como um símbolo para o sonho de Falconeri e a Brigada Ligeira Estelar. Quando ele surge no horizonte, é uma promessa de salvação para quem precisa dele – e de dor de cabeça para os inimigos da Aliança.

Modelo: Lanceiro Imperial

P2 • H- • R4

PA2 • PM- • R30

Áreas: 8

Vantagens: Ataque Especial (Poder; +2 de bônus por 1 PM), Defesa Especial (Poder), Resiliente, Sentido (infravisão, radar, visão aguçada), +Vida (1), Alcance, Adaptador

Desvantagens: Munição.

Escala: Gigante.

A produção industrial do lanceiro fez com que ele tivesse baixíssimo custo em larga escala. Isso permite que qualquer senhor de domínio semi-falido possa comprar dezenas de unidades para suas tropas, e sua simplicidade de comando e manutenção permite que meros aldeões semi-analfabetos pilotem tais unidades com alto grau de desempenho.

Por isso mesmo, as forças imperiais precisam de seus próprios modelos. São ligeiramente superiores, mas a força de um lanceiro está nos números. Costumam servir nas bases planetárias da Brigada, sempre em grande quantidade. Portam lanças de energia e são capazes de empregar diferentes armas, como fuzis de energia ou lança-mísseis (alcance).

Lanceiros não voam, mas podem usar tepeques com *jetpacks* caso isso seja necessário.

Modelo: Caçador Imperial

Como Caça: P2 • H-(+1) • R2

Como Híbrido: P2 • H- • R2 (+1)

Como Combatente: P2 (+1) • H- • R2

PA2 • PM-(+10) • PV20

Áreas: 4

Vantagens: Transformar X2, Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), Voo, Alcance, +Motivação, Adaptador.

Desvantagens: Munição, Ponto Fraco (defesas expostas no turno de transformação).

Escala: Gigante.

Na cultura militar da Constelação do Sabre, robôs gigantes não são apenas armas de combate: eles também são símbolos. Mas o maior mérito de um caçador é agir e fugir, o que não é muito edificante. Por outro lado, com a invasão proscrita, seria no mínimo irresponsável negar seu potencial.

Por isso, eles passaram a ser incorporados às forças imperiais, dirigidos às funções de busca e reconhecimento. Sua principal função é seguir inimigos, alertar as tropas principais para que eles venham com urgência, e na forma de robô, retardar sua fuga — ou executar atos de precisão em combate e sair correndo.

Como todo caçador, o modelo imperial tem três formas: a de Combatente (hussardo), a de Caça e uma forma intermediária (híbrido), unindo características dos dois.

Modelo: Carabineiro Imperial

P2 • H- • R2

PA2 • PM- • PV10

Áreas: 4

Vantagens: Aceleração, Alcance (2pt), Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), Voo.

Desvantagens: Bateria, Guia (Fuzil de Energia), Munição, Restrição (incomum): Mudança de meio.

Escala: Gigante.

Robôs Carabineiros carregam fuzis de energia e abrem caminho entre as massas inimigas, permitindo que os Hussardo invadam e destruam oponentes mais perigosos e resistentes pelo combate direto. Além dos recursos usuais de qualquer carabineiro, ele pode contar com uma vibrofaca para combates corpo-a-corpo.

Na impossibilidade de se contar com lanceiros ou aríetes no espaço, é muito comum que o papel de infantaria mecanizada de apoio aos hussardos pertença a oficiais carabineiros – em geral, jovens que foram admitidos em uma guarda mas não conseguiram passar nos testes para o corpo de hussardos.

Em qualquer guarda, há mais carabineiros do que hussardos, mas seu posto mais alto é o de sub-tenente — a partir daí, o comando é entregue a um oficial da guarda específica que os comandarão (formalmente, no caso de guardas de hussardos, "tenente hussardo do corpo de carabineiros" ou, mais cotidianamente, "tenente-carabineiro"); sendo ele

equivalente ao segundo-tenente de uma outra guarda, tendo um tenente desta guarda poder de comando sobre ele.

Modelo: Couraceiro Imperial

P3 • H-(+1) • R4

PA3 • PM- • PV40

Áreas: 8

Vantagens: Ataque Especial (P+2 por 1PM), Sentido (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Ataque Especial (Choque), Adaptador.

Escala: Colossal.

O couraceiro é um veículo de apoio. Eles não são ágeis nem rápidos — e nem precisam. Sua função é levar lanceiros e, às vezes, hussardos ao campo de batalha. No entanto, possuem duas longas baterias laterais de tiro (uma de cada lado), que fazem-nos parecer uma fileira de edifícios cheios de janelas. Assim, também podem ser perigosos à distância.

Mas sua função não é atacar — e sim dar cobertura àqueles que entram e saem de seu interior. Conta com a ajuda de oficiais couraceiros, usuários de armaduras blindadas de combate com cerca de quatro metros de altura — menores do que os Hussardos, mas não menos perigosos!

Há modelos capazes de voar, usualmente presentes em grandes belonaves. Na verdade, esses são apenas couraceiros comuns com propulsores cósmicos para transportar tropas do espaço para a atmosfera – e que tendem a ser usados em combates espaciais quando necessário. O vôo não lhes dá realmente manobrabilidade nessas ocasiões; talvez eles estejam até mais vulneráveis – até que cheguem ao chão.

O modelo imperial não é tão diferente de nenhum outro couraceiro. Mesmo assim, sua entrada em campo de batalha é uma das visões mais assustadoras que qualquer inimigo possa ter. No seu papel de fortalezas móveis, permanecem imbatíveis.

Modelo: Karakuri

P2 • H- (+2 para Espers) • R3

PA2 • PM- (+2 para Espers) • PV15

Áreas: 6

Vantagens: Aceleração Extra, Alcance, Adaptador, Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), Psiquismo (ver **Especial),** Voo.

Desvantagens: Restrição (incomum; Mudança de meio).

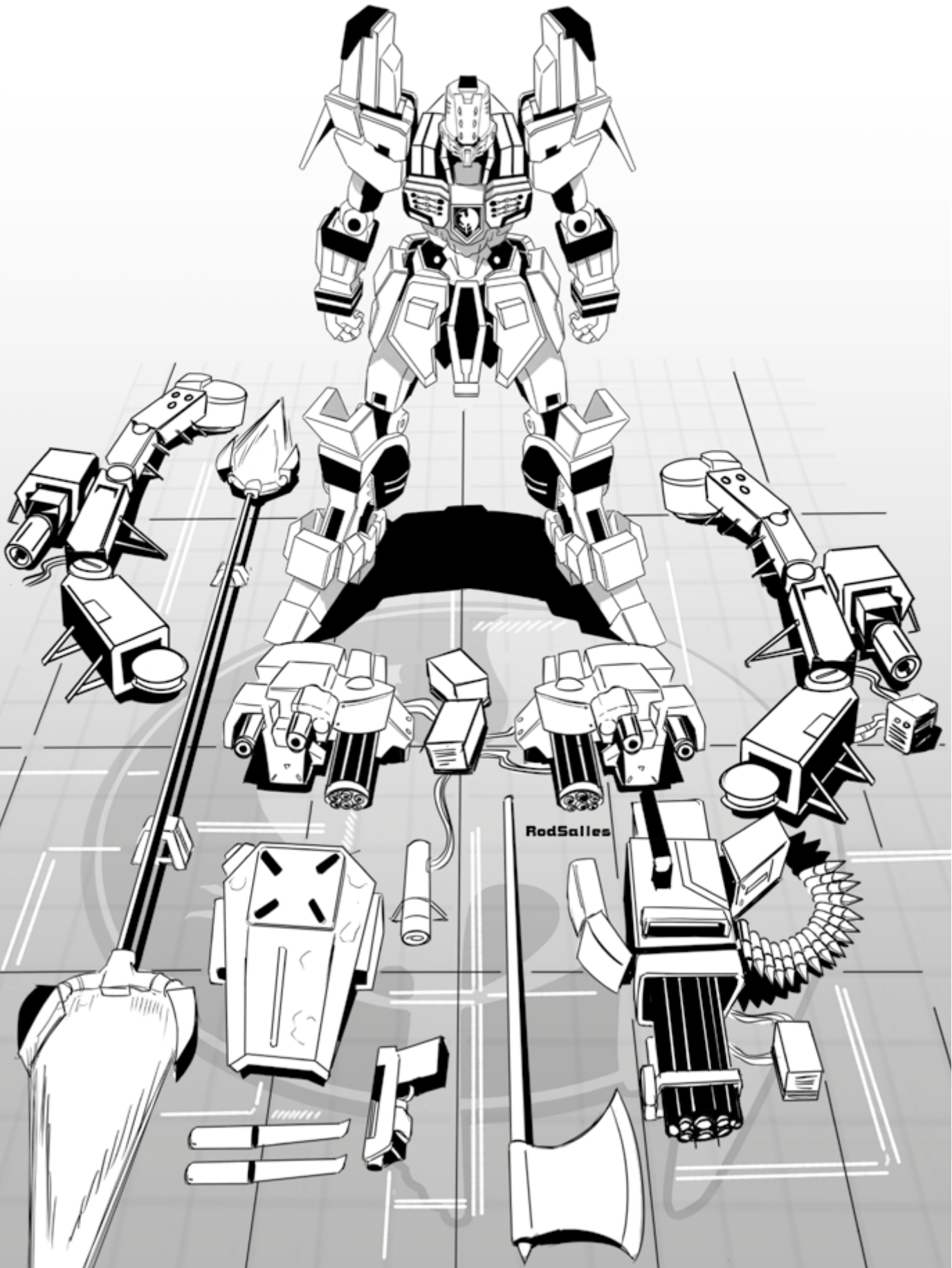
Escala: Gigante.

O karakuri é um modelo de robô relativamente recente entre as tropas do Império: seus primeiros protótipos, de fabricação viskeyjin, datam de 1850 e sua disponibilidade para as tropas ocorreu mais de meia década depois. Foi criado por necessidade dos espers das guardas imperial e regenciais que, mesmo trabalhando com hussardos devidamente adaptados às suas capacidades, tinham uma percepção lenta de suas reações em combate.

Talvez o maior entrave para a sua produção em maior escala seja o número reduzido de pilotos espers; por ter menos pilotos à disposição, ele é produzido em menor número; sua produção é bem mais cara – tendo poucas customizações entre suas variantes. Salvo em Viskey, o usual é que cada quartel só tenha um ou dois pilotos espers, para missões específicas. Mesmo na Brigada, a maior parte dos espers é viskeyjin.

Visualmente, o karakuri é o mesmo não importa a guarda, só mudando os padrões de cores. A exceção é a Brigada Ligeira Estelar, que conta com um modelo personalizado para uso exclusivo das forças imperiais. Entretanto, essa personalização é apenas estética.

Especial: um recurso usado pelos pilotos de Karakuri são os **Psi-Conversores,** permitindo-o usar alguma forma de ataque psíquico em escala maior. Porém, eles dobram o custo do ataque em PMs e caso eles sejam consumidos, começam a cobrar seu custo nos PVs **do piloto.** Use-os com cautela.


RodSalles

Modelo: Nave de Reconhecimento

P6 • H- • R3

PA2 • PM- • PV15

Áreas: 18

Vantagens: Aceleração, Sentido (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Voo.

Desvantagens: Bateria.

Escala: Gigante (X3).

Uma pequena nave usada para sondar território, voltar e contar a história, na falta de caçadores. Apesar de seu tamanho reduzido, é extremamente blindada; sua função é manter seus tripulantes vivos. Mesmo assim, ela é capaz de se defender. Comporta cerca de cinco pessoas.

Nos modelos militares, apesar de sua capacidade, ele costuma ser usado por três pessoas, sendo uma o condutor da nave e duas, pilotos hussardos. Dois modelos hussardos costumam ser guardados em seu interior, em caso de emergência.

Modelo: Mini-Cargueiro

P15 • H-(+1) • R20

PA3 • PM- • PV100

Áreas: 40

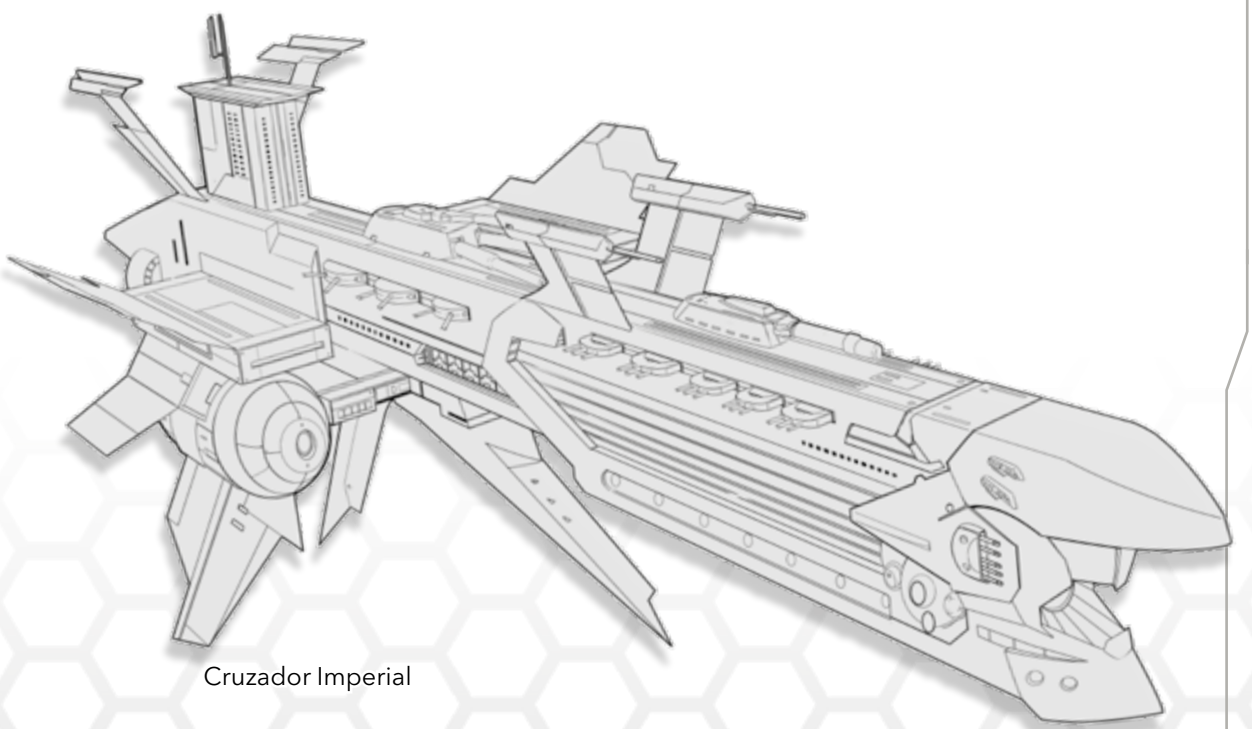
Vantagens: Aceleração, Sentido (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Voo.

Desvantagens: Bateria.

Escala: Gigante (X5).

Nave de transporte básica que comporta uma pequena tripulação, existente em diferentes modelos com inúmeras variações em termos de capacidade de carga e velocidade. Em média, um mini-cargueiro é capaz de carregar 75 toneladas (seu peso em si é de 130 toneladas) e pode comportar até vinte passageiros.

O mini-cargueiro tem um ou dois canhões para eventual autodefesa, mas a verdade é que normalmente parte de sua carga inclui um ou dois robôs gigantes justamente porque eles tendem a ser mais eficientes nesse sentido. É uma favorita de contrabandistas, *couriers* e transportadoras em geral.



Cruzador Imperial

Os modelos das forças militares não são diferentes – muda-se a pintura, insere-se um brasão, mas são em geral o mesmo, com seus méritos e deméritos. Afinal, é só uma nave de carga. Mas não a subestime!

Modelo: Cruzador Imperial

P3 • H-(+1) • R4

PA3 • PM- • PV40

Áreas: 8

Vantagens: Aceleração, Sentido (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Ataque Especial, PM extra (X2), Voo.

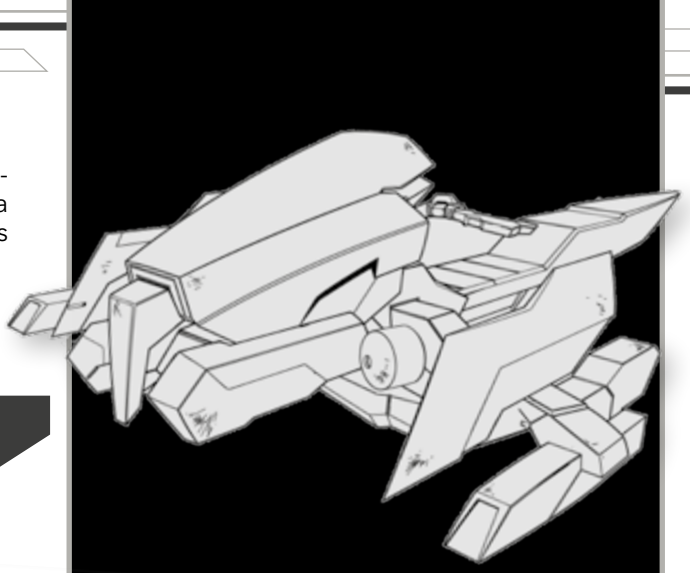
Desvantagens: Baixar Escudos (para naves de grande porte).

Escala: Titânica.

O cruzador é uma belonave capaz de operar independentemente no espaço sideral – leia-se, cumprir suas funções de forma isolada, sem depender de uma esquadra. Ele carrega armamento superior, sem sacrificar sua proteção blindada; seus motores cósmicos permitem que ele atinja grandes velocidades. Sua maior arma são os canhões de plasma que repousam em sua proa.

Infelizmente, esses canhões costumam efetuar um grande gasto de energia, levando algum tempo até se recuperar – o que pode ser letal em combate. Por isso, é muito comum usá-los apenas em último caso.

Um cruzador imperial é capaz de carregar cerca de 5.000 pessoas, seiscentos robôs hussardos, três couraceiros com capacidade de 270 robôs (em seu limite) mais tripulação e naves de reconhecimento. É o modelo mais usado pela Marinha Estelar Imperial – e pelas guardas regenciais que tem divisões espaciais.



Modelo: Montaria Imperial

P3 • H-(+1) • R3

PA3 • PM- • PV15

Áreas: 6

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (Choque), Voo.

Desvantagens: Bateria (em caso de Voo).

Escala: Normal.

Veículo de dois lugares (mais espaço para pequenas cargas) que combina o motor magnético dos carros comuns a elementos do motor cósmico. Trafega sobre o chão como qualquer carro magnético, mas pode entrar em modo de voo. É a evolução das motocicletas.

É comum que oficiais hussardos mais graduados recebam tanto uma montaria quanto um robô gigante. No entanto, a montaria consome muita energia em forma de voo; é possível viajar por muitos dias apenas com o motor magnético, mas o módulo de voo dura apenas poucas horas. Por isso, é mais usada como transporte de curtas distâncias.

Há modelos civis e, oficialmente, eles não tem a opção do motor cósmico suplementar: limitam-se ao motor magnético, o que faz com que algumas pessoas tentem customizá-los para que façam o mesmo que as montarias imperiais e regenciais fazem – e muitas vezes sem resultados tão bons…

Poderes de Quimera

Quimeras não são meras máquinas – são monstros em forma mecânica e cibernética. Sim, isso talvez seja um exagero, mas não está longe da verdade. Como todo bom robô pilotável, uma quimera é na verdade uma extensão de seu piloto Proscrito. Porém, cada uma delas é única, refletindo as vontades e intenções de quem o comanda. É um verdadeiro espelho de sua alma… e não é um espelho nada bonito!

Além de possuírem características distintas, também têm poderes e habilidades diferenciados. Isso os torna imprevisíveis! Por outro lado, têm seus pontos fracos e fortes, que podem ser explorados ou temidos. Por isso, os novos modelos de hussardos imperiais padronizaram os uso de tepeques, para garantir aos pilotos alguma vantagem contra seus inimigos.

Quimeras tem as desvantagens **Diferente** e **Monstruoso**, além de **Infame** – ao bater o olho, sabemos quem está vindo. Tepeques podem até ter alguma das capacidades abaixo, *com permissão do mestre,* mas jamais passam de anexos e os hussardos não se tornam monstruosos por causa disso.

A seguir, apresentamos algumas das habilidades que as quimeras podem possuir:

Absorção. A quimera (ou o tepeque) absorve a energia dos ataques que recebe: nunca é ferida e, na rodada seguinte, seus ataques causam dano igual ao dano total que recebeu no último turno. Esse poder desaparece quando certa parte do corpo (guardando uma peça cibernética importante) é destruída. É preciso um teste de Percepção (meta Média, Difícil ou Muito Difícil, a critério do mestre) para descobrir essa parte, que então precisa ser atingida com um ataque direcionado (veja em +Regras).

Anulador. Com um movimento, a quimera é capaz de cancelar uma mesma vantagem em todos os alvos que estejam à vista, anulando-a. Há também quimeras capazes de impedir gasto de PA ou PM, recuperação de PV, entre outros efeitos. A vantagem anulada retorna quando a cena termina, ou quando o alvo consegue se ocultar dos sensores da quimera.

Armadura Regenerativa. Graças à nanotecnologia, a quimera tem a capacidade de regenerar sua blindagem. Recupera um

número de PVs por turno correspondente ao valor de sua R, até seu valor máximo.

Ataque Cegante. A quimera emite um clarão de luz que cega os presentes e sobrecarrega os sensores do adversário. Ele faz um teste de ataque que atinge todos os alvos até Longe; se vencer a defesa da vítima, em vez de dano, causa Perda em todos os testes que precisam da visão (incluindo defender e atacar) até o fim da cena, ou até a quimera ser destruída.

Atroz. Estas quimeras tem corpos inspirados em animais normais — mas em uma versão mais forte e primitiva: sua aparência é mais feroz ou até demoníaca, com garras e presas mais afiadas e um ar intimidatório de selvageria. Elas têm Ganho em jogadas de ataque e sempre têm defesa perfeita.

Campo de Distorção: A quimera é capaz de criar um campo ao seu redor que distorce a realidade. Ataques à distância têm penalidade de Perda. A habilidade dura até a quimera ser atingida por um ataque corpo a corpo, momento em que o campo é desativado por uma rodada.

Controle de Máquinas. A quimera faz com que os protagonistas sejam atacados por máquinas menores (NPCs construtos de 1 ponto) ou seus próprios veículos ou robôs gigantes. Ela pode controlar máquinas em quantidade igual ao dobro de sua própria pontuação (uma quimera de 10 pontos controla 20 pontos de máquinas).

Debilitante. A quimera tem algum equipamento interno causador de Perda em testes de ataque e defesa de todos envolvidos no combate, até Muito Longe. A penalidade só desaparece quando ela é destruída.

Eco Sônico: A quimera emite ondas sonoras que desorientam seus inimigos, causando Perda em testes de percepção e agilidade.

Explosivo. Quando derrotada, a quimera explode em grande estilo. Causa dano igual a 3d + seus PMs restantes em todos que estejam Perto (monstro Normal), Longe (Gigante) ou Muito Longe (Colossal ou mais).

Forma Especial. Se ficar perto da derrota, a quimera aciona uma forma especial, se tornando aparentemente maior (talvez por expor defesas e armas), mais forte e mais ameaçadora. Tem Ganho em jogadas de ataque.

Forma Especial Maior. A quimera, ou sua base principal, ainda não está na sua forma alternativa final! Quando derrotada, ela é acionada e fica maior, mais poderosa, e/ou revela novos poderes. Sua ficha muda, como uma evolução dramática, com 5 a 15 pontos a mais do que a forma anterior. Ela também recupera todos os recursos e pode ter um ou mais poderes únicos novos. Ou, em vez de tudo isso, pode subir uma escala. No caso de grandes fortalezas espaciais armadas até os dentes, e não necessariamente apenas dos proscritos (talvez os vilões finais de uma campanha, seja qual for), podem ter duas ou até três transformações antes de serem derrotados em definitivo!

Fortificante. A quimera pode fortalecer até 2d drones saídos de seu interior, que recebem +2 em Poder e Resistência.

IA Superior. A quimera tem uma inteligência artificial superior e memória fotográfica. É capaz de identificar padrões de estratégia dos adversários e, a partir daí, prever cada movimento deles, recebendo Ganho em todas as jogadas contra eles. Esse bônus é negado à quimera quando os protagonistas fazem algo inesperado (por exemplo, atirar à queima-roupa quando sua arma mais comum é a espada de energia).

Invulnerável. A quimera é imune a todos os ataques, exceto em uma condição secreta — que precisa ser descoberta e usada contra ela. Pode ser a destruição de uma parte do corpo (veja **Absorção**), ou algum jeito específico de atacar (com fogo, ácido, eletricidade...). Enfim, algo que exige investigação antes de se partir para um combate direto.

Lente Mental. O proscrito por trás da máquina tem poderes esper e usa uma "lente mental" para aumentar a escala de seus poderes. Além de ser capaz de usar poderes atípicos para os espers da Constelação, ele controla mentalmente até 2d pessoas por vez (a vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar). Ele usa seu poder para controlar NPCs comuns, ordenando que ataquem os heróis. O controle é quebrado apenas com a derrota do monstro.

Mimetização. A quimera tem a capacidade de copiar uma técnica ou poder do adversário por um período de tempo correspondente à sua R após ser atingida.

Miragem. Através de projetores holográficos usados em conjuntos com ataques cibernéticos para confundir os sensores do oponente e a visão dos presentes, a quimera cria uma ou mais duplicatas suas (em um máximo correspondente ao seu P) para chamar a atenção dos inimigos.

Neuro-Hacker. A quimera pode lançar um ataque cibernético que visa a interferir nos sistemas de robôs ou veículos adversários, causando confusão temporária ou desligando certos sistemas à escolha do mestre (ver **Jamming,** página 152).

Técnica Ilimitada. Escolha uma técnica. A quimera a possui e pode usá-la quantas vezes quiser, sem gastar PM.

Refém. A quimera pode fazer um ataque contra um oponente que, se acertar, em vez de causar dano, rompe a blindagem e captura o adversário em seu interior, ainda vivo. A vítima sofre metade de qualquer dano causado à quimera. Como em **Absorção**, o método para libertar a vítima exige investigação.

Teletransporte Curto. Em situações de perigo, a quimera pode se teletransportar para uma localização próxima (Perto), evitando ataques diretos. Essa tecnologia a Aliança Imperial não tem!

Vórtice Temporal. Uma vez por batalha, a quimera pode criar um pequeno vórtice que retarda o tempo ao seu redor, permitindo-lhe atacar ou se defender mais eficientemente por um curto período. Durante essa situação, todos os oponentes se encontram em situação de Perda.

É bom lembrar que as quimeras podem se beneficiar de todo o acervo deste livro ao seu favor. Descarga elétrica ao toque? Ataque especial: Choque. Névoa tóxica? Ataque especial de área. Camuflagem? Basta comprar **Invisível** e racionalizar como algum efeito causado por modificação da refração da luz na armadura da máquina ou algo do tipo. Todo tipo de construto monstruoso está ao alcance do mestre para fazer da vida dos protagonistas um pesadelo!

CAPÍTULO 04
RECOMPENSAS

"Você não ganha uma namorada sem tomar uma iniciativa aberta, não ganha na loteria sem comprar o bilhete, não vence um duelo se não levantar uma espada. Acha que vai ser diferente se você fugir agora?"

Cacao Velouté,
Tenente Hussardo da
Guarda Regencial de Inara.

Explorar os confins da Constelação do Sabre, enfrentar os Proscritos em batalhas estelares ou desvendar traições nas cortes nobres são desafios que demandam coragem e habilidade. E é claro, tais feitos não ficam sem recompensa. Neste capítulo, abordaremos as recompensas que um herói ou uma heroína do espaço pode esperar ao embarcar em tais aventuras.

XP · Pontos de Experiência

À medida que pilotos se tornam ases, diplomatas alcançam tratados de paz e espiões desvendam mistérios, eles adquirem experiência e habilidade. Este avanço é representado pelos **Pontos de Experiência,** ou **XP.** No vasto espaço, o XP não apenas reflete a experiência adquirida, mas também o conhecimento, treinamento e posse de tecnologias ou artefatos de valor.

A aquisição de XP ocorre quando se atingem metas dentro de missões ou campanhas.

Objetivo Menor: Alcança-se **1 XP** ao cumprir metas como vencer um confronto espacial, interceptar uma comunicação inimiga ou assegurar um aliado estratégico. Uma missão pode ter diversos objetivos menores, e nem todos são obrigatórios para o sucesso da missão.

Objetivo Maior: Esta meta vale **5 XP.** Geralmente é a principal missão, como defender uma colônia de um ataque miliciano, negociar um tratado de paz ou desvendar uma conspiração em larga escala. O cumprimento deste objetivo define o sucesso ou fracasso da missão.

Pontuação em Combate

Ganhar experiência através do combate é o padrão. No entanto, a medida de XP em Brigada Ligeira Estelar se concentra mais na superação de desafios e na narrativa do que em simples combates.

Combate Equilibrado: Enfrentar oponentes com poder comparável é um Objetivo Menor e vale 1 XP.

Adversários Inferiores: Confrontos contra inimigos significativamente mais fracos não concedem XP. Afinal, um piloto experiente não cresce ao enfrentar ameaças menores.

Desafios Maiores: Enfrentar chefes, naves titânicas ou desvendar conspirações de grande magnitude vale 5 XP, como um Objetivo Maior.

Adicionalmente, derrotar adversários mais poderosos pode render XP bônus. Porém, o limite de 5 XP bônus por missão permanece.

Ao final de cada missão, pontos de XP adicionais podem ser concedidos por méritos diversos: bravura em combate, manutenção de códigos de honra, sacrifícios pelos companheiros, entre outros. Um total de até **5 XP** bônus pode ser concedido por missão.

10 XP podem ser convertidos em 1 ponto de personagem, que pode ser utilizado para melhorar Atributos, adquirir Vantagens ou eliminar Desvantagens. Atributos acima de 5 possuem um custo mais elevado, necessitando de **20 XP.** XP também pode ser gasto na obtenção de artefatos ou aprendizado de novas habilidades.

Marcos de Campanha

Além de ganhar XP progressivamente nas missões, os **Marcos de Campanha** são outra forma de se recompensar os jogadores. Marcos de Campanha são eventos significativos, avanços importantes na direção dos principais objetivos do grupo, levando a mudanças drásticas na narrativa e até alterando os rumos do cenário.

O mestre decide quando um Marco de Campanha ocorre. Um Marco a cada três ou quatro missões é uma média recomendada, mas pode ser mais ou menos frequente.

Mais do que uma justificativa para ganhar mais XP, os Marcos de Campanha servem para estruturar o avanço da história e fornecer aos jogadores uma sensação de progresso na trama. Como episódios em uma série espacial, cada Marco traz uma nova reviravolta.

Por exemplo, a campanha pode se focar em uma equipe de pilotos da Brigada Ligeira Estelar encarregada de localizar uma frota desaparecida de naves da Aliança Imperial do Sabre. As primeiras missões envolvem rastrear sinais fracos, combater piratas espaciais e decifrar mensagens codificadas.

No entanto, durante uma dessas missões, eles descobrem uma antiga estação espacial Proscrita, não registrada em seus mapas. Ao investigar, a equipe é emboscada e uma importante peça de sua nave é sabotada, deixando-os à deriva. Isso marca o primeiro Marco de Campanha. A prioridade agora não é apenas localizar a frota, mas também reparar sua nave e decifrar os mistérios dessa estação.

Após várias missões na estação, descobrem que os Proscritos estavam pesquisando uma antiga tecnologia alienígena de Altona que poderia mudar o rumo da guerra. No momento em que recuperam essa tecnologia, são confrontados por um esquadrão de TIAMAT. Com um combate intenso, conseguem se livrar do inimigo e usar a tecnologia alienígena para reparar sua nave. Este é o segundo Marco de Campanha.

Com a nave reparada e a tecnologia em mãos, o grupo agora deve decidir seu próximo movimento. Eles podem tentar retornar à Aliança Imperial do Sabre com a tecnologia, enfrentando a TIAMAT e outros perigos pelo caminho, ou podem buscar mais informações para compreender totalmente o potencial desse artefato.

O confronto final com o comandante da TIAMAT que os persegue, ao lado de revelações sobre o verdadeiro propósito

da frota desaparecida e a natureza da tecnologia alienígena, pode marcar o terceiro e último Marco de Campanha, definindo o rumo das futuras aventuras.

Iniciantes, Heróis e Veteranos

Marcos de Campanha não são apenas marcos em uma ficha de personagem; são transformações no próprio piloto. São aqueles instantes decisivos onde um jovem cadete, depois de uma dolorosa derrota, volta mais forte; onde um piloto se isola com um veterano e retorna com uma manobra de combate nunca antes vista; ou ainda, quando um ás confronta seus demônios interiores, tomando uma decisão que muda o curso da guerra.

Um Marco de Campanha é um avanço mais profundo e significativo do que os pequenos passos conquistados em missões individuais. Por isso, a recompensa em XP por um Marco é mais substancial do que para tarefas menores.

Iniciante é o título dado a um personagem recém-integrado à Brigada, com um total de 10 pontos. Em cada Marco de Campanha atingido, recebe 10 XP, equivalente a 1 ponto de personagem.

Herói é um personagem com 20 pontos. Já tendo vivenciado diversos combates e talvez algumas batalhas maiores, começa a ganhar reconhecimento dentro da Constelação do Sabre. Cada Marco de Campanha superado rende ao Piloto 20 XP.

Veterano, finalmente, é aquele com 35 pontos. Uma figura lendária, com histórias contadas pelos cantos de toda a Constelação, talvez até visto como um salvador de planetas inteiros. A cada novo Marco, ele obtém 30 XP, o prêmio máximo por um Marco de Campanha.

Mas o XP não é o único prêmio. A cada Marco, o personagem evolui, não apenas em habilidade, mas em sua própria essência. Talvez, depois de um combate devastador contra os Proscritos, ele tenha perdido sua confiança, representado por uma

Objetivos e Marcos

Brigada Ligeira Estelar sempre foi influenciado pelas grandes *space operas* da ficção científica animada japonesa… mas não podemos esquecer os videogames nessa equação. De um lado vários animes do gênero influenciaram muito o formato de combate dos videogames, e do outro, muitos videogames devolveram essa influência da animação nipônica em personagens e tramas. Ambos têm uma longa tradição de evolução e fortalecimento dos protagonistas, concedendo-lhes novas habilidades, táticas e equipamentos conforme sua saga se desenrola.

Deveríamos adotar a consistência e previsibilidade da evolução nos videogames, ou a dinâmica volátil e emocionante dos animes? Dessa interrogação, nasceram dois métodos distintos de ganhar XP.

A **Progressão por Objetivos** remete à lógica dos videogames. Ela é uma abordagem mais estável e planejada. Os pilotos cumprem missões, alcançam metas, enfrentam desafios e, com cada vitória, acumulam XP. Esses pontos são então investidos em aprimoramentos.

A **Progressão por Marcos de Campanha**, por outro lado, captura a essência de um anime. Sua natureza é guiada pela narrativa, permitindo avanços de poder quase meteóricos, com habilidades espetaculares sendo reveladas de maneira inesperada. Um piloto pode passar várias missões ganhando pouco ou nenhum XP, para então, ao alcançar um Marco de Campanha, experimentar uma evolução significativa, redefinindo aspectos cruciais de sua Ficha de Personagem.

Em Brigada Ligeira Estelar RPG, ambas as formas de progressão coexistem. Os pilotos acumulam XP de maneira gradual, através de missões e objetivos, mas também experimentam surtos de crescimento ao atingir Marcos de Campanha. No entanto, um mestre, considerando a natureza de sua narrativa, pode optar por aderir exclusivamente a um dos métodos – seja para honrar a tradição dos videogames, para capturar o espírito imprevisível dos animes, ou para construir uma campanha com uma cadência mais longa.

desvantagem; ou quem sabe, o sacrifício de um companheiro de equipe levou-o a aprender uma técnica especial de combate em sua memória.

Essa evolução dá ao jogador a liberdade de adaptar sua Ficha de Personagem antes do próximo episódio. Pode ser uma pequena alteração, como adaptar uma perícia que se tornou menos relevante, ou uma mudança mais significativa, refletindo traumas, aprendizados ou uma nova visão de mundo. A decisão está em suas mãos.

Comprando Coisas

Um protagonista não deveria estar atolado com as trivialidades do cotidiano. Nossa saga é sobre conflitos espaciais, heroísmo nas estrelas e batalhas épicas – não sobre contar créditos por uma peça de nave.

Mas na Constelação do Sabre, as transações comerciais vão além do simples troca-troca financeiro. Além dos tradicionais créditos, há a opção de adquirir equipamentos por meio de contatos influentes, pegar emprestado de aliados, realizar transações interplanetárias, entre muitas outras formas. Assim, os pilotos realizam **testes de compra** para obter o que necessitam, sem se preocupar com cálculos meticulosos.

O que, exatamente, significa um teste de compra? Pode ser desde uma rápida visita a um mercado espacial até a invocação de um favor de um nobre da Aliança. Talvez uma negociação tensa em uma estação orbital obscura, ou quem sabe, receber um presente inesperado de uma facção aliada. O contexto é determinado pelo jogador e mestre, juntos.

Embora normalmente se use Manha ou Influência para conduzir esses testes, situações atípicas podem exigir habilidades diferentes. Por exemplo: em vez de comprar células de energia, um piloto poderia extraí-las de um meteorito raro utilizando um teste de Máquinas.

Qualquer atributo pode ser o guia para o teste: Poder, para quem busca influenciar; Habilidade, para aqueles que pesquisam e vasculham; e Resistência, para os persistentes que não desistem até encontrar o que procuram.

Dificuldade. O mestre decide a meta do teste. Ingredientes para uma refeição simples nem exigem teste; basta dizer que foi ao mercado mais próximo. Mas para uma refeição especial com ingredientes de primeira (que talvez dê um bônus na próxima cena), vai precisar de um teste Médio (9), Difícil (12) ou Muito Difícil (15).

Fazer vários testes de compra em sequência os torna mais difíceis — seus recursos não são infinitos. Todo teste de compra depois do primeiro na mesma sessão sofre Perda. Eventos na aventura, como receber uma recompensa ou achar um tesouro, podem eliminar essa Perda ou mesmo conceder um Ganho.

Certas vantagens e desvantagens também afetam testes de compra.

Tempo de compra. Nem sempre um teste de compra é possível. Poderia acontecer no intervalo de duas cenas, representando algum tempo livre entre as lutas ou missões, mas não há como passar no mercadinho enquanto a cidade é atacada.

O mestre decide o tempo necessário para comprar alguma coisa. De modo geral, quanto mais alta a meta, maior a demora. Se o resultado do teste dobrar a meta, o tempo cai à metade.

Itens especiais, como um Artefato ou Inventário, também podem ser obtidos com testes de compra. A meta é igual ao custo em XP. O item dura apenas uma cena; depois disso é perdido, quebra, fica sem combustível, ou é inutilizado por qualquer outra razão. Para ter **Artefatos** ou **Inventário** de forma permanente, você deve comprá-los como vantagens.

Consumíveis e Inventário

Itens considerados como **consumíveis** são aqueles que, uma vez utilizados, são consumidos ou se esgotam. Pode ser uma dose de medicamento de emergência, um detonador, uma bateria energética, um pacote de ração de combate ou até um dispositivo de camuflagem de curta duração.

A vantagem **Inventário** dá ao jogador a flexibilidade de possuir uma variedade de itens, conforme sua raridade. Você não precisa especificar exatamente o que tem antes de uma missão: quando a necessidade surgir, você pode declarar o que tem em mãos, descontando do total de seu inventário. Em termos práticos, é como se você tivesse adquirido o item na última estação espacial que visitou. Utilizar um item em combate consome uma ação.

O **Inventário** começa cada sessão totalmente reabastecido.

Dependendo da narrativa, você pode renová-lo quando passa por uma estação comercial, coleta materiais em um planeta desconhecido ou, talvez, obtendo um favor de um aliado na Constelação do Sabre.

Há momentos em que o mestre pode solicitar um teste de compra para renovar o **Inventário**. Por exemplo, em uma capital planetária repleta de mercados, o teste pode ter uma meta de 6 (Fácil). Em uma colônia recém-atacada pelos Proscritos, a meta poderia ser 12 (Difícil). As circunstâncias específicas do local podem limitar ou alterar a disponibilidade de certos itens: em uma estação espacial dominada por uma facção hostil, encontrar munição para suas armas pode ser um desafio!

É válido mencionar que você pode, através de um teste de compra, obter um **Inventário** temporário ou ampliar sua capacidade. A meta para isso seria equivalente ao custo em XP. Neste cenário, o **Inventário** adicional ou o upgrade duram até o término da cena.

Finalmente, itens avulsos e consumíveis também podem ser adquiridos como recompensas. Um cofre encontrado em uma nave abandonada pode conter uma ferramenta rara, ou o cientista que você resgatou pode lhe presentear com um dispositivo tecnológico único. Tais itens não interferem no limite padrão de seu **Inventário**.

Itens Consumíveis

Os consumíveis a seguir podem se manifestar de várias maneiras. Um item de cura pode ser uma dose médica de nano-robôs, um pacote de bio-gel regenerativo, um inalador de oxigênio concentrado ou um aplicador de selante para trajes espaciais. Um suprimento de energia pode provir de uma célula de energia compacta, uma cápsula de combustível para robôs gigantes ou uma cápsula de fusão de emergência.

O mestre tem liberdade para criar novos itens com base nestas descrições para sua campanha espacial.

Itens Padrão são básicos e amplamente disponíveis em estações espaciais.

- **Recuperação Leve:** Restaura 5PV.
- **Energia Básica:** Concede uma carga de 1PM, como se fosse um impulso energético temporário.

Itens Especializados são mais avançados e de melhor qualidade.

- **Aprimoramento de Ataque:** Concede uma Vantagem de ataque de 1 ponto, sem consumo de PM.
- **Recuperação Intensa:** Restaura 10PV.
- **Energia Reforçada:** Recarrega 5PM.
- **Restaurador Bioquímico:** Permite um teste de Resistência para reverter efeitos negativos.

Itens Avançados são raros e usualmente reservados para missões críticas.

- **Estímulo Adrenal:** Restaura 1PA.
- **Aprimoramento de Ataque Superior:** Concede uma Vantagem de ataque de 2 pontos sem consumo de PM.
- **Recuperação Total:** Restaura todos PV.
- **Energia de Alta Capacidade:** Recarrega 10PM.
- **Reconfigurador Sistêmico:** Permite um novo teste de Resistência contra efeitos adversos com um bônus adicional de +1.

Itens Ultra-Avançados, sendo extremamente raros, são encontrados ou recompensados em missões cruciais.

- **Estímulo Adrenal Máximo:** Restaura todos os PA.
- **Aprimoramento de Ataque:** Concede uma Vantagem de ataque de 3 pontos, sem consumo de PM.
- **Restauração Integral:** Restaura todos os PV e PM.
- **Impulso Energético Supremo:** Recarrega 20 PM.
- **Restaurador Universal:** Reverte todos os efeitos negativos automaticamente.

Refeições

Tanto no espaço quanto em ambientes planetários, a alimentação desempenha um papel crucial, não apenas como uma necessidade básica, mas também como um recurso de valor. Em Brigada Ligeira Estelar, a obtenção e preparação de alimentos traduz-se em vantagens táticas e benefícios mecânicos para o personagem.

Uma refeição dura 1 dia inteiro, ou até o fim da cena, o que vier primeiro.

Rações Espaciais:

Diferente dos planetas, nas naves e colônias espaciais, a maioria dos alimentos são rações preparadas, otimizadas para viagens longas e armazenamento prolongado. Contudo, alimentos frescos e preparações especiais são considerados luxos e podem proporcionar benefícios temporários para aqueles que os consomem.

Adquirindo e Preparando Alimentos:

• **Básicas:** Rações espaciais são a comida padrão das tripulações em longas viagens. Estas refeições fornecem o necessário para manter o indivíduo, mas não oferecem benefícios especiais. Conseguir essas rações ou prepará-las é uma tarefa Fácil (6).

• **Avançadas:** Quando a tripulação aporta em planetas habitados, há a oportunidade de experimentar ou adquirir ingredientes melhores. Preparar ou comprar refeições avançadas exigem testes de dificuldade Fácil (6), Média (9) ou Difícil (12).

• **Especiais:** Têm efeitos benéficos notáveis. Adquirir um prato especial pronto demanda um teste Muito Difícil (15). Aprender a preparar um deles é comparável a dominar uma técnica avançada e custa 10 XP.

Testes de Compra:

Seja por troca, negociação com comerciantes interplanetários ou por favores, a aquisição de alimentos pode ser desafiadora. Em mundos centrais ou grandes colônias, é mais fácil encontrar variedades, mas em áreas mais remotas ou após conflitos, a situação pode ser mais complicada.

O mestre decide a dificuldade de adquirir certos itens, levando em conta o cenário atual da campanha. Por exemplo, conseguir alimentos frescos em uma área recém-libertada dos Proscritos pode ser mais desafiador do que em uma estação comercial próspera.

Por fim, os benefícios das refeições especiais podem variar, desde bônus temporários em determinadas ações até vantagens de *roleplay,* como ganhar o favor de um NPC após oferecer-lhe uma iguaria rara.

Refeições Avançadas

• **Refeição Padrão (6).** Consumido pelos membros das guardas em geral, varia em composição mas sempre oferece um balanceamento nutricional. **Benefício:** role 1D para um benefício variado, a seguir.

1: Não desceu bem. Perda em um teste à escolha do mestre até o fim do dia.

2: +1 em testes de Poder

3: +1 em testes de Habilidade

4: +1 em testes de Resistência).

5: +5PM ou PV (escolha um).

6: 1PA bônus.

• **Bife (9).** Carne macia e bem temperada, servida com acompanhamentos. **Benefício:** um crítico automático em um teste de Poder.

• **Brigadeiro (9).** Doce leve de chocolate, servido frequentemente em festividades. **Benefício:** ignore a Resistência do alvo em seu teste de defesa, uma única vez.

• **Café (9).** Bebida energizante consumida após as refeições para revitalização rápida. É um velho companheiro da humanidade. **Benefício:** 2PM bônus.

• **Chá Preto (9).** Outro velho compa-

nheiro da humanidade. Ajuda na concentração. **Benefício:** reduz à metade o custo em PM de uma técnica uma única vez.

• **Energético (9).** Bebida energizante popular entre os pilotos para manter-se alerta. **Benefício:** ganho em todos os testes de Resistência para evitar cansaço.

• **Estrogonofe (9).** Saboroso prato com pedaços de carne ou frango no molho com creme de leite e que restaura energias rapidamente. Acompanhado por arroz e batatas fritas. **Benefício:** um crítico automático em um teste de Resistência.

• **Hambúrguer (9).** Preparado com carne cultivada de células de boi em laboratórios industriais. Muito procurado em postos de parada de naves. **Benefício:** 1PA bônus.

• **Lanche Rápido da Estação (6).** Perfeito para uma alimentação rápida antes da próxima missão. **Benefício:** ganho em jogadas de iniciativa.

• **Omelete (9).** Leve e saboroso. **Benefício:** todas as suas defesas são consideradas perfeitas, independentemente do resultado.

• **Ração de Explorador (9).** Ideal para viagens longas no espaço, contendo todos os nutrientes essenciais. **Benefício:** recupere +1D PM e PV quando descansar em condições adversas.

• **Risoto (9).** Feito com grãos de arroz cultivados em colônias espaciais agrícolas. **Benefício:** 5PV bônus.

• **Salada (12).** Muito nutritiva, recomendada para manter a saúde em longas viagens. **Benefício:** 10PV extras.

• **Sanduíche de Atum (6).** Com atum em conserva, maionese e alface, é uma preferência popular. **Benefício:** +1 em testes de um atributo à sua escolha.• **Shake de Baunilha (9).** Bebida refrescante, perfeita para recarregar as energias. **Benefício:** 5PM bônus.

• **Shake Nutricional (6).** Bebida espessa e rica, ideal para recuperação após exercícios físicos. **Benefício:** P+1 apenas em testes de ataque.

• **Sorvete (12).** Um clássico da humanidade, em diversos sabores. **Benefício:** 10PM extras.

Refeições Especiais

• **Açaí (12).** Preparado a partir de uma milenar fruta terrestre, trazida pelos primeiros colonos da constelação, proporciona um impulso momentâneo de energia. **Benefício:** em cada teste, você pode trocar um dos dados que caia 1 por um 6 (acerto crítico). No entanto, no teste seguinte, o resultado mais alto será trocado por 1.

• **Bife à Milanesa (12).** O mesmo bife, mas empanado com ovo batido e farinha de rosca para ganhar um toque especial. **Benefício:** você tem um crítico automático em testes de ataque, mas também é mais vulnerável a ataques contra você.

• **Ceviche (9).** Peixes crus ou camarões frescos marinados em suco de limão, mais coentro, cebola e pimenta. Muito popular em Inara. **Benefício:** ganho e um crítico automático em testes para evitar efeitos nocivos de vantagens e técnicas.

• **Paella Martinense (9).** Carnes de Porco, de Peito de Frango e de Sol cozidos e servidos juntos com couve, temperos e acompanhados por cubinhos de queijo coalho grelhado. **Benefício:** 10PM e PV extras.

• **Rapadura (9).** Um pequeno tijolo com sabor e composição de açúcar mascavo. **Benefício:** +2 em um atributo à sua escolha, afetando também o recurso correspondente.

• **Risoto Vegano (12).** Leve e satisfatório. **Benefício:** reduz à metade o custo em PM de vantagens mentais, incluindo psiquismo.

• **Ratatouille (9).** Prato de legumes assados. Dizem ter sido trazido pelos colonizadores de Trianon, mas pode ser encontrado em qualquer planeta. **Benefício:** +1 em todos os atributos, afetando também seus recursos.

• **Sashimi (12).** Peixes frescos e crus, fatiados em pedaços pequenos e servidos com molho. **Benefício:** você consegue críticos com resultados de 5 ou 6 em testes de ataque.

Artefatos

Artefatos são itens especiais comprados com XP ou obtidos em missões cruciais.

Diferentemente dos itens consumíveis, os Artefatos não se esgotam. Uma vez adquiridos, tornam-se uma extensão do personagem, influenciando suas capacidades e habilidades. Por esse motivo, os Artefatos contam para a pontuação total do personagem.

Os Artefatos podem ser adquiridos através de negociações ou salvamentos, mas geralmente são temporários nesses casos. Eles funcionam por uma missão e, em seguida, podem ser perdidos, retornados ao proprietário original, danificados, desenergizados ou tornados obsoletos devido à rápida evolução tecnológica.

Existem três categorias principais de Artefatos: armas, proteções e dispositivos.

Armas: abrange tudo o que amplia o poder ofensivo do usuário. Estas frequentemente tomam a forma de equipamentos avançados, como sabres especiais ou pistolas de energia. No entanto, no universo de Brigada, as possibilidades são vastas: um drone auxiliar de combate, uma interface que permite controlar satélites de ataque, ou um software avançado que aprimora a precisão de disparos.

Proteções: tudo que auxilia na defesa contra danos. Ainda que o nome sugira escudos ou couraças, em Brigada, pode ser um campo de força pessoal, um sistema de camuflagem avançado, um drone de defesa que intercepta projéteis ou até um programa que desvia ataques cibernéticos.

Dispositivos: qualquer Artefato que não se enquadre como arma ou proteção. Podem ser ferramentas que aprimoram habilidades específicas, de qualidade inigualável ou com recursos tecnológicos avançados. Pode ser um scanner de alta resolução, kits de reparo para robôs, bancos de dados de informações raras, interfaces que prevêem tendências táticas, ou trajes que permitem ao usuário sobreviver em ambientes hostis. Alguns dispositivos também podem ser usados para ataque ou defesa, e, nesses casos, são complementares às armas e proteções.

Um protagonista pode equipar, no máximo, uma arma, uma proteção e dois dispositivos. Artefatos com funcionalidades similares não se acumulam.

Qualidades dos Artefatos

Artefatos são itens de tecnologia avançada ou relíquias de tempos distantes com poder inigualável. Estes itens, adquiridos com XP ou conquistados em missões cruciais, têm uma variedade de propriedades que afetam seu custo. Alguns são específicos para tipos particulares de artefatos, como armas ou proteções. Lembre-se de que, mesmo em desvantagens, o custo mínimo de um artefato é sempre de 10 XP.

• **Aerodinâmico (+20 XP).** Proteções leves que permitem movimentação ágil. Você consegue acerto crítico com 5 ou 6 em testes de defesa em ambientes aéreos, gravitacionalmente alterados ou combates espaciais.

• **Conduíte Energético (+20 XP).** Ao usar o artefato, todas as suas capacidades consomem apenas metade dos PMs usuais.

• **Corte Quântico (+50 XP).** Armas capazes de causar danos a nível molecular ou subatômico. Extremamente raras e potentes. Em um acerto crítico que cause dano, você pode gastar 5PM para forçar o alvo a fazer um teste de morte imediatamente. Se foi mais de um crítico, o alvo tem Perda no teste.

• **Energético.** O artefato concede um bônus energético para testes de ataque (arma, dispositivo) ou aumenta a Resistência na defesa (proteção, dispositivo). Esse bônus pode ser de +1 (10 XP), +2 (30 XP) +3 (50 XP), +4 (70 XP) ou +5 (90 XP).

• **Especializado (+10 XP).** Escolha um tipo de inimigo, como Proscritos ou Milicianos. Ao usar a arma contra esse inimigo, você consegue acerto crítico com 5 ou 6.

• **IA Integrada (+10 XP).** O artefato possui uma Inteligência Artificial avançada, capaz de comunicar, fornecer informações e auxiliar em determinadas tarefas. Uma vez por cena, você pode gastar 3PM para obter vantagem em um teste de perícia que a IA auxilie.

• **Impacto Energético (+20 XP).** A arma ataca também os sistemas energéticos do alvo, causando dano nos PM do alvo igual à metade do dano aos PV.

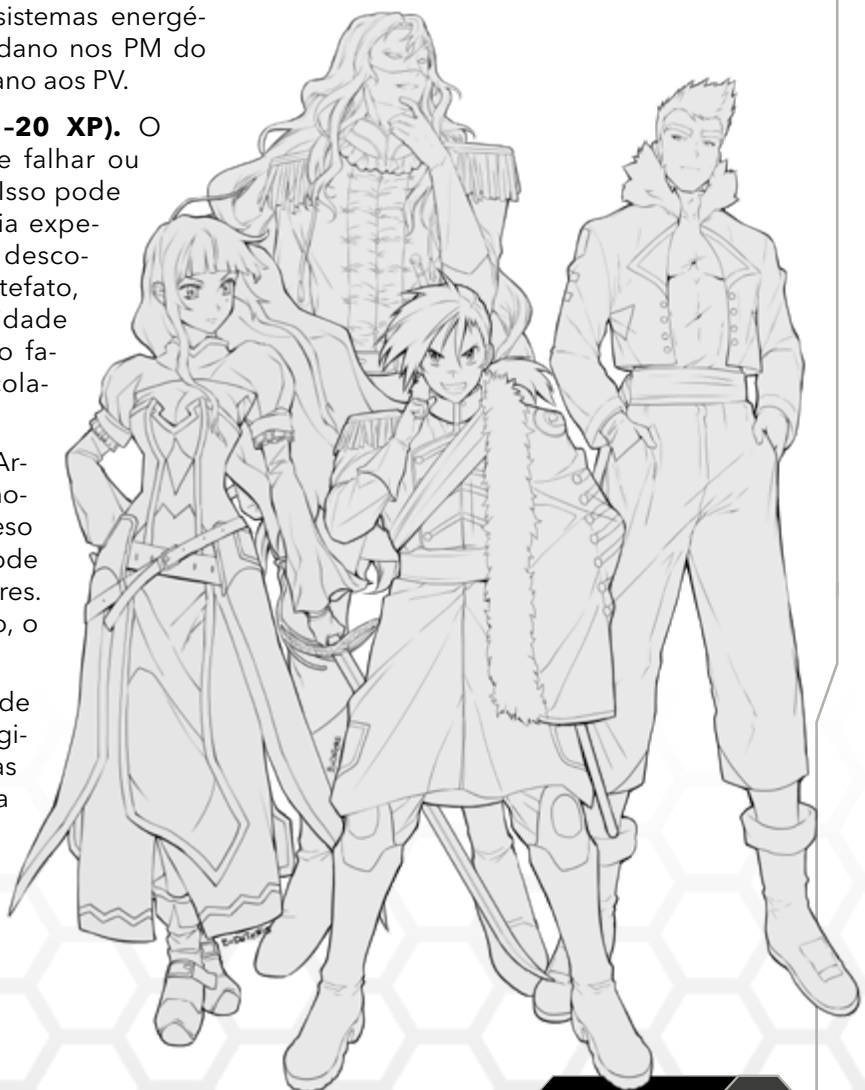
• **Instável (–10 ou –20 XP).** O Artefato tem chances de falhar ou causar danos colaterais. Isso pode vir de ser uma tecnologia experimental ou de origem desconhecida. Após usar o Artefato, faça um teste de Habilidade (12). Se falhar, o artefato falha ou causa um efeito colateral indesejado.

• **Maciço (+20 XP).** Armas com potência aprimorada. Devido ao seu peso ou energia de disparo, pode causar danos devastadores. No primeiro acerto crítico, o dano é triplicado.

• **Máquinas.** Além de naves espaciais, robôs gigantes e outras máquinas de combate entram nessa categoria. Possuem sua própria ficha e atributos. Seu custo depende da pontuação e da escala de poder. Ver o **Capítulo 3: Máquinas.**

• **Modulado.** O dispositivo ajusta um atributo sob certas circunstâncias, como um dispositivo neural que aumenta seu Intelecto em testes técnicos, ou um exoesqueleto que melhora a força em situações de combate. Nas tais circunstâncias definidas, o dispositivo concede +1 (10 XP), +2 (20 XP), +3 (30 XP), +4 (40 XP), ou +5 (50 XP) em um atributo específico.

• **Obra-Prima Tecnológica (+10 XP).** Dispositivos que ajudam em habilidades específicas, seja por uma calibração refinada ou por software avançado. Em testes com a habilidade auxiliada pelo dispositivo, você pode gastar 3PM para ter Ganho.



• **Precisão Superior (+20 XP):** A arma ou dispositivo tem calibragem avançada. Você consegue acerto crítico em testes de ataque com 5 ou 6. Um item não pode ter Precisão Superior e Maciço ao mesmo tempo.

• **Protocolos de Ação (-10 XP):** O artefato possui um protocolo que segue uma série de regras estabelecidas. Se violadas, o artefato pode desativar temporariamente até o fim da próxima cena ou até o personagem cumprir uma ação específica para reativá-lo.

• **Reforçado (+20 XP):** A proteção é otimizada para resistência máxima. Oponentes não conseguem acerto crítico contra você, a menos que tenham uma habilidade que aumente sua chance de crítico.

• **Tecnologia Avançada (+10 XP):** A proteção ou dispositivo é construído para resistir a danos tecnológicos, como interferências eletromagnéticas ou ataques cibernéticos. Você recebe Ganho em testes de defesa contra efeitos tecnológicos.

• **Tecnologia Perdida (+10 XP):** Artefatos com origem em civilizações antigas e avançadas. Quando usado por alguém "escolhido" pelos critérios da máquina, pode manifestar propriedades extraordinárias, concedendo Ganho em um teste de ataque ou defesa de sua escolha uma vez por combate ou cena.

• **Tóxico (+20 XP):** Armas infundidas com substâncias tóxicas ou radiações que prejudicam o alvo ao longo do tempo. Após uma arma tóxica causar dano, o alvo faz um teste de Resistência (6 + dano recebido). Se falhar, sofre o mesmo dano na próxima rodada.

Máquinas

Dentro do universo de Brigada Ligeira Estelar RPG, veículos, sejam naves estelares, robôs gigantes ou mesmo carros magnéticos, são fundamentais para missões e combates. Os personagens, em determinadas campanhas, podem receber máquinas de 10 pontos da Brigada ou de **Patronos** sem custos.

No entanto, para adquirir ou melhorar um veículo, um artefato de 10 pontos que opere em uma escala acima do piloto tem o custo padrão de 20 XP. Esse custo aumenta com a escala do veículo: um veículo de escala superior pode custar até o dobro ou mais, e aprimorar o veículo requer investimentos adicionais, com 10 XP elevando a pontuação do veículo em 5 pontos.

Mais detalhes podem ser vistos no **Capítulo 3: Máquinas.**

Técnicas

O disparo lendário ensinado pelo comandante recluso em uma estação espacial isolada. O protocolo secreto de invasão digital por um agente secreto infiltrado. A técnica avançada de pilotagem legada por um ás do espaço e registrada em seu diário. Ou a configuração especial de um mecanismo estelar criada pelo engenheiro-chefe de uma nave de elite...

Técnicas são o último tipo de recompensa possível que um personagem pode adquirir com XP no universo de Brigada Ligeira Estelar. Elas representam um dos tesouros mais valiosos, talvez mais que créditos ou armamentos espaciais: conhecimento.

Como várias vantagens, usar uma técnica gasta PM. Cada técnica tem seu próprio custo, que pode ser baixo, alto, ou variar conforme o efeito desejado.

Para todos os efeitos, técnicas são consideradas Vantagens. Seguem as mesmas regras e limitações, podendo ser afetadas por outras vantagens (como **Alcance**) ou desvantagens (como **Restrição**).

Porém, diferente de Vantagens, técnicas representam habilidades únicas que seguem regras próprias. Qualquer um pode adquirir **Ataques Especiais** e personalizá-lo de forma única. Uma técnica, no entanto, vai além: é um dom icônico, a assinatura de um grande piloto ou comandante, o disparo especial único que o torna famoso ou temido nas estrelas.

Para aprender uma técnica não basta apenas gastar XP. Você também precisa re-

cebê-la de um veterano das batalhas espaciais, encontrá-la em um manual de treinamento antigo, ou descobrir através de um artefato dos tempos do Grande Vazio – enfim, depende de um evento especial. Além disso, técnicas também podem ter outros pré-requisitos, como um valor mínimo de atributo, uma perícia, vantagem, especialidade espacial ou até uma desvantagem (como um Código).

Técnicas são divididas em três níveis: truques, comuns e lendárias.

Truques são técnicas mais simples, mas úteis se usadas com criatividade. São divididos em grandes grupos, cada um capaz de produzir vários efeitos. **Aprender um grupo de truques custa 10XP.**

Técnicas comuns são mais poderosas, equivalentes a Vantagens. **Aprender uma técnica comum custa 10XP.**

Técnicas lendárias, por fim, são aquelas que separam simples recrutas de verdadeiros ases do combate. Dominar uma delas basta para estar entre os melhores do mundo. **Aprender uma técnica lendária custa 20XP.**

Lista de Técnicas

Requisitos. Quando houver, são as habilidades, treinamentos ou até dispositivos específicos que você precisa possuir para dominar a técnica. Se, por algum motivo, você as perder (por exemplo, devido a uma falha crítica em um equipamento ou um revés no enredo), não poderá mais usar a técnica até recuperar as condições necessárias.

Alcance. Pode ser Pessoal (apenas o próprio usuário é afetado), Perto, Longe ou Muito Longe.

Custo. Técnicas podem consumir recursos de energia ou combustível, embora às vezes o custo seja zero. Para algumas, também pode ser necessário gastar ações ou movimentos – isso estará no texto descritivo.

Duração. Pode ser instantânea (afeta um único procedimento ou sistema), duradoura (persiste até o fim da missão ou operação), ou por um determinado número de turnos ou rodadas.

Testes. Em geral, testes para utilizar técnicas usam as habilidades ou treinamentos que estão nos requisitos. Em alguns cenários tecnológicos, podem ser necessários testes de habilidades específicas, como Engenharia ou Navegação. Em situações de combate, por exemplo, você pode se defender de um ataque de mísseis usando sua habilidade em Estratégia ou Evasão. Se a técnica não tem uma habilidade específica nos requisitos e houver um teste, o mestre pode solicitar um teste genérico ou escolher uma habilidade mais adequada à situação.

Truques

Ás Indomável

Requisito. Esporte ou Máquinas

Alcance. Pessoal

Custo. 0 a 2 PM

Duração. Instantânea

Você é um prodígio da pilotagem. Quando comanda um veículo, pode usar as seguintes manobras:

• *Até o limite!* Você força o veículo até quase explodir. Pode usar PV do veículo em vez de PM para ativar uma Vantagem, com custo máximo igual à sua Habilidade.

• *Drifting*. Você usa uma ação e 2 PM para colocar-se em posição de vantagem e ter Ganho em um teste até o seu próximo turno.

• *Nunca me diga as chances!* Você gasta 2 PM para anular uma Perda em um teste, fazendo algo que parecia impossível. Só pode fazer isso uma vez por teste.

• *Vai, corredor, vai!* Você gasta 1 PM para fazer um movimento extra, como se tivesse Aceleração.

Comando de Drones

Requisitos. Máquinas

Alcance. Perto a Muito Longe

Custo. 1 a 3 PM por uso

Duração. Instantânea ou até 3 turnos

Você é um especialista em controlar e direcionar drones e sistemas automatizados. Quando ativa esses sistemas, pode usar as seguintes funções:

• *Sobrecarregar Drones:* Gaste 2 PM para aumentar temporariamente o desempenho de seus drones, concedendo Ganho em um teste relacionado a eles.

• *Ataque de Drones:* Use 1 PM para direcionar seus drones para atacar um alvo, causando Perda em um teste do alvo.

• *Rede de Drones:* Gaste 3 PM para criar uma rede de drones de vigilância que concede a você uma visão avançada da área, revelando detalhes importantes.

• *Reparação Autônoma:* Gaste 2 PM para direcionar seus drones para reparar um veículo ou robô danificado, restaurando 1D PV.

Karaokê

Requisito. Arte

Alcance. Perto

Custo. 2PM

Duração. Instantânea

No futuro, ainda existem cantores de todos os tipos! Suas canções têm efeitos emocionais diversos e podem afetar multidões:

• *Canção de amor:* Escolha um alvo e faça um teste de Arte (9). Com sucesso, ele se tornará amigável a você (ou a uma pessoa próxima), garantindo Ganho no próximo teste social contra ele. Dobrar a meta pode fazer com que ele se apaixone de verdade!

• *Canção de fascinação:* Imponha um teste de R ao alvo (9). Se falhar, a vítima não consegue deixar de prestar atenção, parando tudo o que está fazendo para escutá-la. Caso se esteja previamente ciente desse truque, os personagens poderão gastar 1PM para escapar de seus efeitos.

• *Canção do impulso:* O alvo deve fazer um teste de R (9). Caso falhe, ele será capaz de coisas que em geral não ousaria, recebendo Ganho em testes de iniciativa ou Poder, mas sofrendo Perda em Resistência (por imprudência).

• *Canção de ninar:* Você canta para o grupo antes de dormir, aumentando a recuperação de recursos em terreno ruim em +1D PM e PV.

• *Canção da paz:* Sua música tem o poder de acalmar tensões. Faça um teste de Arte (9). Com sucesso, hostilidades em potencial podem ser evitadas, ou adversários podem reconsiderar suas ações por um momento.

• *Canção de protesto:* Escolha um alvo para protestar e faça um teste de Arte (9). Com sucesso, ele terá Perda em seu próximo teste social.

• *Canção relaxante:* Você canta para o grupo em um momento de descanso, aumentando a recuperação de recursos em um descanso curto em +1 por ponto de atributo.

• *Canção de valor:* Ao cantar uma música empolgante, os aliados ao seu redor sentem-se vigorosos. Durante uma batalha, sua música concede um bônus de +1 em testes de ataque e defesa para aliados Perto até o fim da cena.

• *Canção da Batalha:* Através de música vibrante, esta canção oferece Ganho em poder enquanto ela durar. Ela afeta todas as pessoas escolhidas dentro do alcance (ou seja, sem chances de empolgar o lado adversário). A voz deve manter-se cantando e não pode realizar nenhuma outra ação enquanto a canção é mantida.

• *Canção da Coragem:* Enquanto durar a canção, ela impede totalmente que os aliados do cantor dentro da área de efeito sejam afetados por qualquer forma de medo. A canção da coragem afeta apenas as pessoas escolhidas Perto, sem custo adicional em PMs. O cantor deve manter-se

cantando e não pode realizar nenhuma outra ação enquanto isso.

Sobrecarga de Sistemas

Requisito. Máquinas

Alcance. Perto

Custo. 2PM

Duração. Veja a seguir

Você aponta seu dispositivo ou interface e lança um comando de interferência contra um sistema alvo! Faça um teste de Poder contra a Resistência do sistema, veículo ou robô adversário. Se vencer, ele sofre um dos efeitos a seguir, à sua escolha:

Interferência de Frequência: -1 em testes de um atributo do sistema ou robô, até o fim da cena.

Bug Temporário: Perda em um único teste do sistema ou robô à sua escolha, até o fim da sessão.

Sobrecarga de Recursos: Ativações de sistemas de defesa, vantagens ou técnicas custam +1PM, até o fim da cena.

Falha de Sistema: Qualquer resultado 1 em um teste do sistema ou robô causa falha crítica, até o fim da cena.

Técnicas de Espionagem

Requisito. Manha ou Máquinas

Alcance. Perto

Custo. 2 PM por uso

Duração. Instantânea

Você é um especialista em infiltração e táticas de distração, provavelmente um agente secreto.

• *Granada de Fumaça:* Usando uma ação, você ativa uma granada que libera uma densa fumaça, tornando todos os personagens Perto (incluindo aliados) temporariamente cegos por uma rodada, recebendo Perda em testes que usam a visão (como atacar ou impedir uma fuga).

Como assim, música?

Para aqueles que desejam incorporar clichês de outros desenhos animados no cenário e transformar sua pequena celebridade em um personagem mais útil na campanha, podemos considerar as canções por ela cantadas como um ataque à distância (Poder, Alcance). Soa absurdo, mas é um clássico em algumas séries do gênero.

De modo geral, quando a celebridade cantar, considere este um combate social. A ideia não é fazer o inimigo morrer, a ideia é fazê-lo parar. Um personagem derrotado se veria inativo, reduzido em suas capacidades e provavelmente se perguntando: "o que diacho estou fazendo aqui?"

Não que não precise de Resistência ou não dependa de sua capacidade de se defender. A questão pode ser física, caso esteja na linha de fogo. A perícia Arte certamente pode ajudá-lo a sobreviver (se pensarmos em Dança, ele pode usar seu treino físico a seu favor) – assim como a vantagem Carismático (teste a diferença de reação entre a entrada de um diplomata confiante e o irromper de um garoto mirrado com óculos enormes gritando "OUÇA A MINHA CANÇÃO" – na frente de homens armados).

Importante: qualquer seriedade pretendida pela campanha (ver Tons de Campanha, página 186) pode ficar comprometida com um personagem desses em jogo. Vocês estão sendo avisados.

• *Impulso:* Através de botas especiais, um propulsor ou talvez *muito* treino físico, você dobra seu deslocamento. Por exemplo, pode ir de Perto para Muito Longe com um único movimento.

• *Minas Magnéticas:* Com uma ação, você dispõe minas magnéticas que atrapalham o movimento de qualquer alvo

Perto que use tecnologia ou itens metálicos. Eles recebem Perda em um teste à sua escolha até o próximo turno.

• *Manobra de Substituição:* Como reação, você ativa um dispositivo de camuflagem ou holográfico, fazendo parecer que você trocou de lugar com um objeto próximo. Isso concede Ganho no teste de defesa, apenas uma vez por rodada.

• *Voo Assistido:* Com um movimento, você ativa uma mochila a jato ou asas retráteis para saltar até Longe. Com uma ação, pode mantê-lo ativo e voar durante uma rodada. Você pode continuar voando se gastar uma ação por rodada para controlá-lo, ou pode desativá-lo com um movimento e retornar ao chão com segurança.

Técnico de Comunicações

Requisito. Máquinas

Alcance. Perto a Muito Longe

Custo. 1 a 3 PM

Duração. Instantânea ou até 3 turnos

Especialista em estabelecer e interceptar comunicações, você domina as ondas e frequências do espaço.

• *Link Criptografado:* Por 2 PM, você estabelece uma linha de comunicação segura, indetectável por até 3 turnos.

• *Jamming:* Gaste 1 PM para interromper e bloquear comunicações inimigas em uma área, causando desorientação.

• *Mensagem Fantasma:* Usando 3 PM, envie mensagens falsas para confundir inimigos, fazendo-os acreditar que são de seus próprios aliados.

• *Sintonia Fina:* Por 1 PM, intercepte mensagens e comunicações à distância, obtendo informações valiosas.

Treinamento de Elite

Alcance. Pessoal

Custo. 2PM por uso

Duração. Instantânea

Você passou por um rigoroso treinamento militar especializado, preparando-se para os desafios do combate espacial e operações táticas.

• *Resistência Superior:* Ganho em um teste de Resistência para evitar efeitos negativos de tecnologias inimigas ou condições adversas do ambiente espacial.

• *Estratégia Defensiva:* Ao permanecer em posição estratégica, sem realizar ações ofensivas ou movimentos, você obtém Ganho e defesa perfeita em todos os testes de defesa até seu próximo turno.

• *Mão Forte:* Ganho em um teste de Poder para desativar ou danificar objetos inanimados (mas não testes de ataque).

• *Reconfiguração de Sistemas:* Utilizando uma ação, você pode repetir um teste de Resistência para eliminar algum efeito negativo. Adicionalmente, pode gastar mais 2PM para usar Resistência Superior e obter Ganho nesse teste.

Técnicas Comuns

Ataque Criogênico

Requisitos. Habilidade 2, Máquinas

Alcance. Longe

Custo. 3PM + bônus de Máquinas

Duração. Instantânea

Usando um dispositivo avançado, você dispara um projétil ou rajada energética que libera um agente refrigerante extremamente potente no impacto, potencialmente congelando alvos.

Faça um ataque. Você pode intensificar o agente refrigerante, usando sua habilidade em Engenharia para aumentar o Poder. Se usar a regra de +Dano, este ataque causa dano criogênico.

Se o alvo perder um valor de PV acima de sua Resistência, seus sistemas ou articulações congelam temporariamente, causando uma Perda em todos os testes por uma rodada.

Ataque em Carga Máxima

Requisitos: Ataque Especial (Derrubar)

Alcance: Perto

Custo: 5 PM

Duração: Instantânea

Ao usar **Ataque Especial (Derrubar)** e pagar o custo, seu poder é considerado como resultado máximo para determinar o dano.

Ataque Intenso

Requisitos: Poder 3

Alcance: Perto

Custo: 3PM

Duração: Instantânea

Descrição: Você super-alimenta sua arma de energia (uma espada, uma pistola, etc.) para o próximo ataque. Isso concede um bônus de +3 no dano.

Bloqueio Eficiente

Requisitos: Poder 2

Alcance: Pessoal

Custo: 1PM

Duração: Instantânea

Use sua técnica para bloquear eficazmente os ataques. Obtenha Ganho contra um ataque corpo-a-corpo.

Canto

Requisito: Poder 2

Alcance: Pessoal

Custo: 1 PM

Duração: Instantânea

Você sempre arruma hospedagem e alimentação em sua jornada, sem precisar de dinheiro (ou arrumando bicos facilmente). Como você é muito sociável e carismático, pode comprar sucessos automáticos em testes que envolvem situações sociais gastando PMs por um número de vezes por dia igual à seu Poder. O custo é 1PM por uso da Técnica.

Consertar

Requisitos: Máquinas

Alcance: Perto

Custo: 2 a 10 PMs

Duração: Instantânea

Você pode gastar uma ação e 2 PM para curar 1D Pontos de Vida em um construto. Você pode gastar mais PM. para aumentar a recuperação, até no máximo de dados igual à sua Habilidade ou 5, o que for *menor*.

Convocar Máquina

Requisitos. Habilidade 2, Máquinas

Alcance. Perto

Custo. 3PM

Duração. Duradoura

Usando sua expertise em engenharia e um dispositivo de chamada especial, você convoca uma **Máquina de Combate** – um robô gigante ou outra máquina avançada projetada para combate espacial e terrestre.

Quando chega a este campo de batalha, ela age como um **Ajudante**, de um tipo escolhido por você ao ativar o dispositivo. Ainda é preciso pagar PM de acordo com a regra da Vantagem para cada utilização como Ajudante.

A máquina pode ser uma unidade militar avançada, um robô gigante experimental ou até mesmo um drone equipado com armas futuristas. Ela é programada para atender ao chamado e auxiliar no combate até a conclusão da missão ou até ser destruída.

Convocar Tropas

Requisitos. Poder 2, Comando

Alcance. Pessoal

Custo. 3PM

Duração. Duradoura

Ao usar esta técnica, você emite um sinal codificado ou uma transmissão de emergência que é rapidamente reconhecida por tropas amigas ou unidades aliadas nas proximidades. No início de seu próximo turno, unidades de apoio da Brigada Ligeira Estelar ou forças aliadas chegam para ajudá-lo.

As tropas permanecem até o fim da missão ou operação, atuando como uma Unidade de Apoio à sua escolha em cada utilização. Ainda é preciso pagar PM de acordo com as regras da Vantagem.

As forças podem chegar mesmo nas situações mais adversas, seja através de transportes de tropas rápidos, naves de reconhecimento ou até mesmo robôs gigantes de apoio. No entanto, se o mestre considerar impossível a chegada de reforços devido às circunstâncias, nenhum auxílio chegará – mas você ganha um ponto de Darma como compensação, válido apenas uma vez na aventura!

Corrida em Obstáculos

Requisitos: Habilidade 3

Alcance: Pessoal

Custo: 1PM (estendido)

Duração: Duradoura

Mantenha velocidade em ambientes complexos. Não sofre Perdas em testes de corrida ou perseguições.

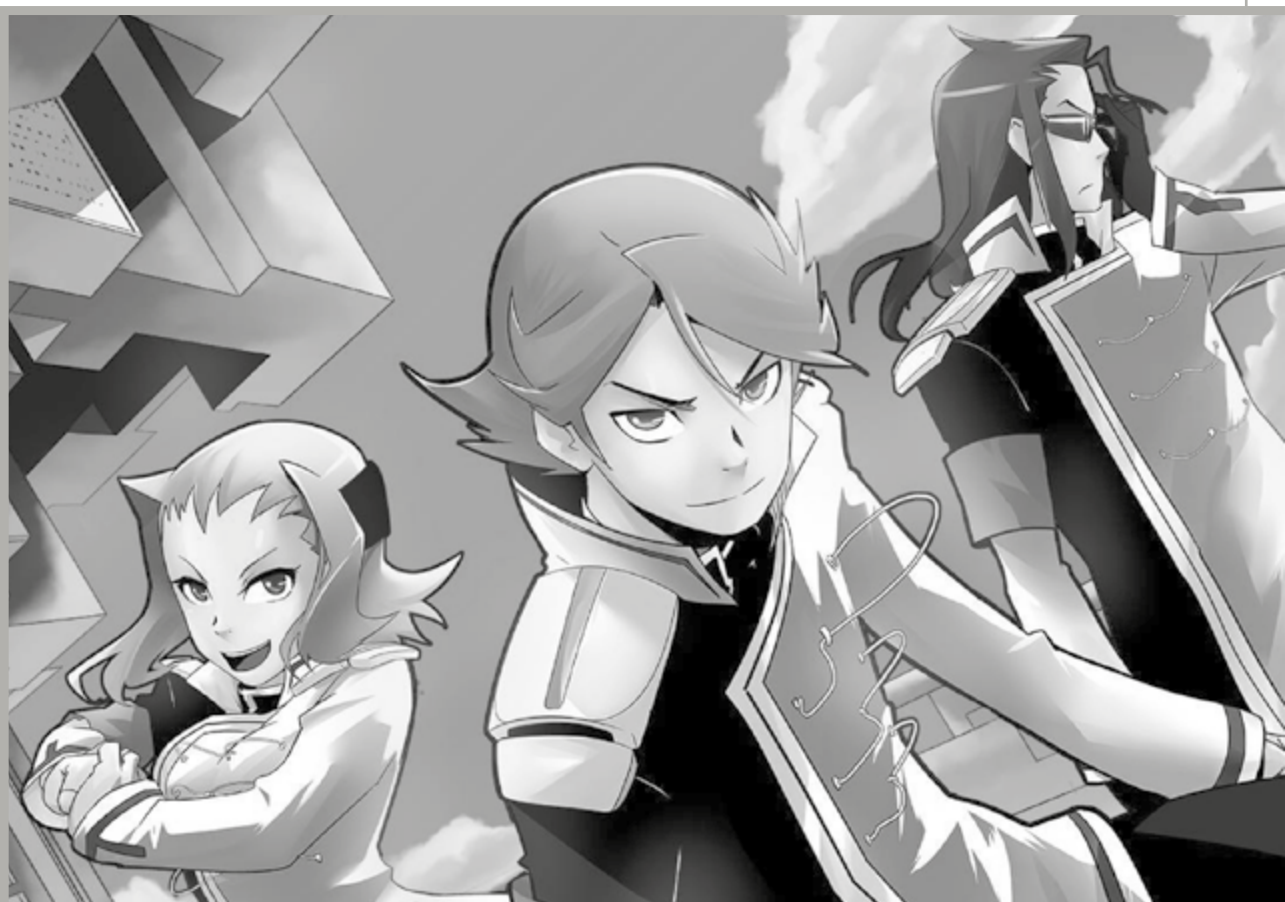
Dança entre o Perigo

Requisitos: Resistência 2

Alcance: Pessoal

Custo: 2 PMs por turno

Duração: Duradoura



Você se esgueira entre conflitos, evitando ser atacado. Seus movimentos parecem pura sorte, evitando obstáculos, armadilhas e inimigos. Você recebe +4 na defesa. Entretanto, fica restrito a se movimentar e se esconder.

Defesa Instintiva

Requisitos: Resistência 3, Habilidade 3

Alcance: Pessoal

Custo: 1PM

Duração: Instantânea

Negue os efeitos de um Ataques Direcionado por PM gasto.

Desaparecimento Social

Requisitos: Habilidade 4

Alcance: Pessoal

Custo: 2PM

Duração: Instantânea

Você sai discretamente de um evento social cheio de gente, conseguindo não ser notado ou gerar constrangimento por sua debandada. Com um custo adicional (+1PM), garanta um êxito perfeito no desaparecimento.

Desnorteamento Imediato

Requisitos: Habilidade 2

Alcance: Perto

Custo: 2 PM

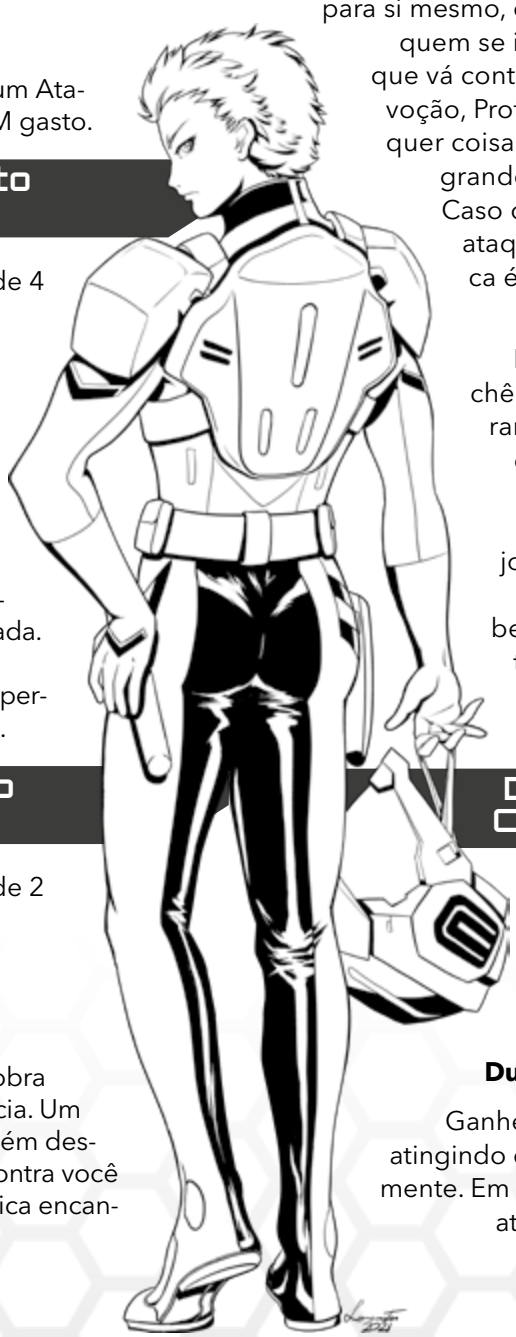
Duração: Duradoura

Uma espécie de manobra de sedução de emergência. Um beijo tomado, puxar alguém desconhecido pela cintura contra você etc. Dando certo (o alvo fica encantado demais para pensar direito) ou não (se prepare para o murro na cara).

Faça um teste de Poder. Gaste 2PM: se o alvo falhar em seu teste, enquanto durar o efeito, ele passa a aceitar quase tudo que você diz como "sugestões bastante razoáveis".

Há limites para a influência que você tem sobre o alvo: ele nunca pode ser convencido a fazer algo que resulte em dano para si mesmo, ou para pessoas com quem se importe; e nem nada que vá contra seus Códigos, Devoção, Protegido – enfim, qualquer coisa que envolva alguma grande crença ou objetivo. Caso o alvo sofra qualquer ataque ou dano, a Técnica é imediatamente cancelada.

Esta técnica é um clichê das obras que inspiram este livro, mas não é recomendada para qualquer mesa. Use-a apenas se estiver jogando com pessoas que você conhece bem e que não se sentirão desconfortáveis com esse elemento em jogo.



Deslizamento Controlado

Requisitos: Habilidade 2

Alcance: Pessoal

Custo: 1PM

Duração: Instantânea

Ganhe impulso ao deslizar, atingindo destinos mais rapidamente. Em combinação com um ataque, recebe Ganho.

Despistar

Requisitos: Habilidade 3

Alcance: Pessoal

Custo: 1 PM

Duração: Instantânea

Capacidade de escapar rapidamente, sem perda de experiência e recebendo Ganho em testes para fugir.

Desprezo

Requisito. Poder 2 e Arte ou Influência

Alcance. Perto

Custo. 3PM, depois 1PM por uso

Duração. Duradoura

Seu inimigo é inferior, e você sabe deixar isso bem claro. Com uma ação e 3PM, você lança um olhar de desprezo contra o alvo, ou palavras ácidas que ironizam suas capacidades (ou a falta delas).

Faça um teste de Poder contra a Resistência do alvo. Se vencer, até o fim da cena, você pode gastar 1PM como reação para causar Perda sempre que ele fizer um teste. Toda vez que fizer isso, ele pode fazer um novo teste de Resistência para interromper a técnica.

Determinação Marcial

Requisitos: Resistência 4

Alcance: Pessoal

Custo: 1PM

Duração: Instantânea

Converta PMs restantes em PVs quando gravemente ferido. Após o combate, PVs retornam a zero.

Disparo de Plasma

Requisitos. Pilotagem ou Máquinas, Alcance

Alcance. Longe

Custo. 3 PM

Duração. Instantânea

Um canhão canaliza a energia de alta potência em uma carga de plasma concentrado e dispara contra um alvo.

Você pode realizar um ataque com um poderoso feixe de plasma, com Poder +2, atingindo um alvo em Longe sem sofrer penalidades. Além disso, você tem a opção de gastar tempo e recursos para carregar a energia, aumentando o Poder em +2 por turno, sem custo adicional em PM, até um máximo de turnos igual ao seu Poder inicial. Durante esse período, você não pode realizar outras ações ou movimentos.

Cada disparo de plasma possui um nome técnico e impressionante, que o atirador anuncia antes do disparo. Invente o nome apropriado. Se você (o jogador!) anunciar o nome, a técnica consome -1 PM

Empatia Sutil

Requisitos: Influência, Poder 2

Alcance: Pessoal

Custo: 1PM

Duração: Instantânea

Sinta as emoções alheias. Obtenha Ganho em um teste de perícia relacionado à compreensão ou manipulação de sentimentos, além de +1D em esquiva e iniciativa.

Encantar

Requisito. Arte, Influência ou Psiquismo

Alcance. Perto

Custo. 3PM (ou mais com Psiquismo)

Duração. Duradoura

Seja por fala mansa, música cativante, ou influência mental, você torna um alvo extremamente amigável a você.

Faça um teste de Poder resistido por um de Resistência do alvo; se tiver sucesso, ele não poderá realizar ações agressivas contra você (como atacá-lo). Além disso, também vai entender qualquer pedido seu como

uma sugestão muito razoável. Pedidos muito difíceis ou contrários à sua natureza, como atacar um aliado ou violar um Código, permitem que ele faça um novo teste de Resistência para quebrar o encanto.

Usando Psiquismo, você pode gastar mais PM para aumentar o Poder, seguindo as regras da Vantagem.

Engajamento Rápido

Requisitos: Habilidade 2

Alcance: Pessoal

Custo: 1PM

Duração: Instantânea

Utilize uma série de movimentos rápidos para se aproximar do oponente. Teste Iniciativa novamente e escolha o melhor resultado.

Esquiva Total

Requisitos: Habilidade 3

Alcance: Pessoal

Custo: 2 PMs (para um dado em 6) ou 4 PMs (para dois dados em 6)

Duração: Instantânea

Garante um excelente resultado na defesa, podendo até minimizar danos de ataques que geralmente não poderiam ser evitados. Ao custo de 2 PMs, você conseguirá um resultado 6 na defesa. Por 4 PMs, você consegue dois resultados 6 na defesa. Caso ela seja usada contra um efeito que não permita defesas, você ou seu robô sofrerá o menor dano nos dados.

Explosão

Requisitos. Habilidade 2

Alcance. Longe

Custo. 3PM + Perícia

Duração. Instantânea

Talvez uma granada explosiva, talvez um coquetel molotov, em escala maior, talvez (em uma escala maior) um míssil carregado de plasma instável – não importa: é um ataque que explode ao atingir seu alvo.

Faça um ataque. Você pode aumentar a intensidade da explosão, utilizando sua perícia mais adequada para incrementar o Poder do ataque. Se usar a regra de +Dano, esse ataque causa dano por explosão de energia.

Devido à grande área de impacto, a Explosão também afeta todos os alvos Perto do alvo original. Além disso, todos sofrem Perda em seus testes de defesa devido à força do ataque.

Flanquear

Requisito: Habilidade 2

Alcance: Pessoal

Custo: 1 PM

Duração: Instantânea

Descrição: Você sabe aproveitar a distração de seus inimigos para desferir ataques precisos. Quando você ataca um alvo que está envolvido em combate com um aliado seu, seu ataque ignora a Resistência do alvo.

Força Bruta

Requisito: Poder 2

Alcance: Pessoal

Custo: 2 PM

Duração: Instantânea

Você parte para cima do oponente com um ataque concentrado, causando dano aumentado em +2D.

Força de Vontade I

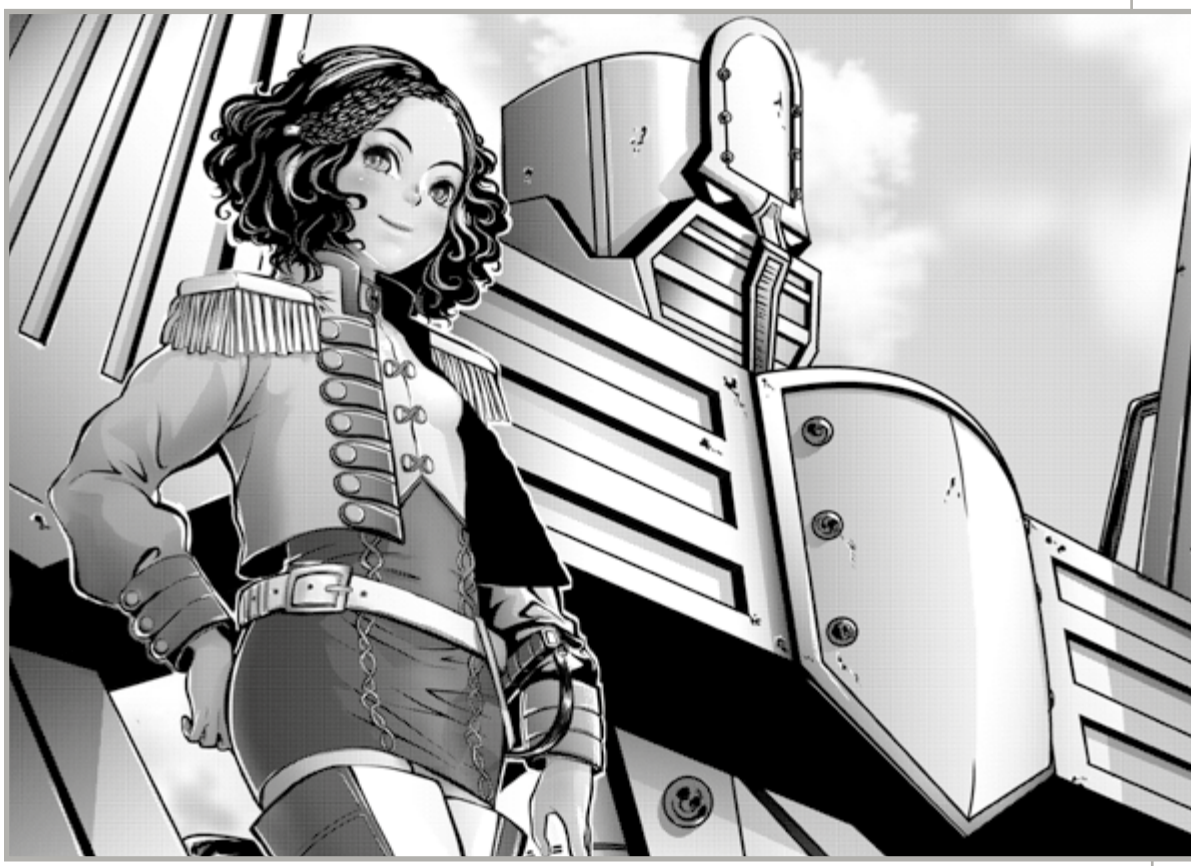
Requisitos. Resistência 2, Luta

Alcance. Pessoal

Custo. 5 a 25PM

Duração. Duradoura

Você usa uma ação para tirar tudo de si, fazendo a força e a iniciativa fluirem por seu corpo e aumentando suas capacidades.



Cada 5PM aumentam +1 seu Poder, Habilidade e Resistência, até o fim da cena (recursos não são afetados). O bônus máximo é igual à sua Resistência original, ou +5, o que for menor.

Gambiarra

Requisitos. Saber, Maestria (Saber)

Alcance. Pessoal

Custo. 3PM

Duração. Instantânea

Você junta um barbante, chiclete, clipes de papel e faz uma bomba. Ou um computador. Ou ambos.

Você pode gastar 3PM para trocar qualquer perícia por Saber em um teste, mantendo a mesma meta. Você só pode fazer isso se tiver tempo e recursos suficientes; não é possível durante combates, cenas de conflito ou testes resistidos.

Golpe Especial

Requisitos. Poder 3, Luta

Alcance. Perto

Custo. 5PM

Duração. Instantânea

Este golpe poderoso atinge o alvo com força tremenda.

Faça um ataque. Você recebe um crítico automático. Além disso, caso consiga outro crítico, o alvo é também arremessado de Perto para Longe. Cada novo crítico aumenta essa distância, chegando a Fora de Alcance se rolar mais três críticos!

Se houver obstáculos ou barreiras no caminho, o alvo também sofre 1D de dano extra para cada distância percorrida.

Golpe Potente

Requisitos: Poder 2

Alcance: Pessoal

Custo: 2PM

Duração: Instantânea

Seu treinamento de esgrima permite um ataque certeiro e poderoso. Adicione Ganho ao seu ataque.

Inspirar

Requisitos. Poder 2 e Arte, Influência ou Devoto

Alcance. Perto

Custo. 3 ou 6PM

Duração. Duradoura

Você usa inspira um aliado com um discurso edificante – ou com uma música, vá lá.

Faça um teste de Poder (9). Com sucesso, o aliado ganha +2 em todos os testes até o fim da cena. Cada acerto crítico em seu teste aumenta esse bônus em +1.

Gastando 6PM, você afeta todos os aliados Perto.

Jogando em Casa

Requisito: Habilidade 2, Arena

Alcance: Arena

Custo: 5 PM

Duração: Até o final do confronto

Familiarizado com o ambiente de sua Arena, você desorienta seus oponentes, causando Perda em todas as jogadas de ataque contra você.

Lábia Afiada

Requisitos: Habilidade 4

Alcance: Pessoal

Custo: 1PM

Duração: Instantânea

Imponha uma condição de Perda ao adversário em testes relacionados a debates ou discussões.

Lucro Rápido

Requisito: Habilidade 2

Alcance: Pessoal

Custo: 1 PM

Duração: Duradoura

Sua lábia é incomparável, dando-lhe+3 em testes de Influência para enrolar ou convencer pessoas.

Manobra Ágil

Requisitos: Habilidade 3

Alcance: Pessoal

Custo: 1PM

Duração: Instantânea

Realizando acrobacias impressionantes, você evita tiros com facilidade. Recebe um bônus de +2 em um teste de defesa.

Máximo de Si

Requisito: Ciborgue, Poder 2

Alcance: Pessoal

Custo: 5 PM

Duração: Até o fim do combate

Descrição: Implantes cibernéticos permitem a você duplicar um atributo especificado (sem afetar os recursos) em momentos de necessidade.

Mediocridade

Requisito: Habilidade 1

Alcance: Pessoal

Custo: 0 PM

Duração: Instantânea

Você pode escolher automaticamente um resultado médio em seus dados antes de fazer qualquer rolagem em jogo. Ao rolar seus dados, os resultados ímpares serão iguais a 3 e os resultados pares serão iguais a 4. Em suma, você não terá um acerto crítico, mas também não terá um

resultado muito ruim. Esta técnica pode ser usada uma quantidade de vezes por cena igual a sua H. Perfeito para aquele personagem que, bem, é medíocre mesmo. Recomendada para alguns coadjuvantes (vai ajudá-los a se manterem vivos), mas se você realmente quiser isso para seu protagonista…

Mente Inquebrável

Requisitos: Resistência 3, Subterfúgio

Alcance: Pessoal

Custo: 2PM

Duração: Instantânea

Refaça um teste social imediatamente após falhar, demonstrando sua determinação.

Mestre das Explosões

Requisito: Poder 3

Alcance: Pessoal

Custo: 4 PM

Duração: Instantânea

Com maestria na manipulação de explosivos, você paga 4 PMs para dobrar seu Poder em um ataque. Além do ataque afetar o alvo, também atinge tudo Perto dele.

Negação Pessoal

Requisito: Poder 2

Alcance: Pessoal

Custo: 1 PM

Duração: Instantânea

Transforme qualquer redutor ou Perda em um teste social em bônus ou Ganho. É uma manobra indicada contra personagens explosivos e irritadiços – ou contra aqueles coadjuvantes frios e distantes que soltam cortadas elegantes contra você. Dando certo, você desarmará essa atitude, mesmo que na superfície o alvo não dê o braço a torcer.

Olho Clínico

Requisito: Habilidade 2 ou Percepção

Alcance: Perto

Custo: 0 PM

Duração: Instantânea

Você pode gastar um turno para analisar um oponente que consiga ver. Se fizer isso, descobre todos os seus atributos, Vantagens e Desvantagens – mas não suas técnicas. Esta manobra não consome PMs e funciona com quaisquer criaturas e robôs gigantes.

Passo Cauteloso

Requisitos: Habilidade 3

Alcance: Pessoal

Custo: 1PM

Duração: Instantânea

Você evita terrenos perigosos com destreza, prevenindo danos. Mantenha o movimento cuidadoso para evitar danos passivos subsequentes.

Posição Defensiva

Requisito: Resistência 2

Alcance: Pessoal

Custo: 1 PM

Duração: Instantânea

Receba Ganho em testes de defesa, mas fique limitado a uma ação ou um movimento por turno.

Profissional Treinado

Requisito: Habilidade 2

Alcance: Pessoal

Custo: 1 PM

Duração: Instantânea

Compre um sucesso automático em um teste de perícia que possua. Você pode usar essa técnica um número de

vezes por dia correspondente à sua Habilidade + Resistência.

Primeira Impressão

Requisitos: Habilidade 3

Alcance: Pessoal

Custo: 1PM

Duração: Instantânea

Você é sociável e obtém condição de Ganho em testes sociais para causar uma boa primeira impressão.

Rajada de Ataques

Requisitos. Habilidade 2, Luta

Alcance. Perto

Custo. 3PM

Duração. Instantânea

Você, ou seu robô, ou sua nave, atinge o alvo com uma sequência veloz de ataques, atacando com Poder+2 e chance de crítico 5 ou 6. Você pode gastar movimentos no mesmo turno para desferir ainda mais ataques; cada movimento aumenta o Poder em +2, sem custo extra em PM, até um máximo de movimentos igual à sua Habilidade.

Rajada de Tiros

Requisitos: Habilidade 5, Tiro Certeiro

Alcance: Longe

Custo: 6PM

Duração: Instantânea

Com alta velocidade, você dispara uma salva de tiros simultaneamente. Faça três ataques em sequência, cada um com um bônus de +1 no teste de ataque.

Recursos da Fronteira Espacial

Requisitos. Arena, Sobrevivência

Alcance. Pessoal

Custo. 1 ou 3PM

Duração. Instantânea

Seu conhecimento das rotas espaciais e das culturas dos planetas permite que você obtenha recursos ou itens necessários em territórios espaciais com os quais você está familiarizado.

Quando está em sua Arena, você pode gastar 1PM para adquirir um item ou recurso Padrão, ou 3PM para um item ou recurso mais raro, além do que tiver em seu **Inventário, a critério do mestre**. Você não pode usar este item para recuperar os PM que acabou de gastar na técnica (obviamente!).

Resistência Implacável

Requisitos: Resistência 3

Alcance: Pessoal

Custo: 2PMs

Duração: Duradoura

Suporte extremo a condições adversas, dobrando sua Resistência em testes contra privações.

Salva de Mísseis

Requisitos. Pilotagem ou Máquinas, Alcance

Alcance. Muito Longe

Custo. 4 PM

Duração. Instantânea

Você ativa uma série de lançadores de mísseis em seu veículo ou robô gigante, disparando uma salva impressionante de mísseis que busca e rastreia múltiplos alvos simultaneamente.

Quando esta técnica é ativada, você pode atingir um número de alvos igual a sua Habilidade. Cada alvo recebe um ataque com Poder +1, representando a vasta quantidade de mísseis direcionados a eles. Devido ao sofisticado sistema de rastreamento dos mísseis, não há penalidades ao tentar acertar vários alvos em uma área ampla.

Para tornar o ataque ainda mais devastador, você pode optar por concentrar todos os mísseis em um único alvo. Neste caso, aumente o Poder do ataque em +3, representando a enorme quantidade de mísseis concentrados em um ponto específico.

O espetáculo visual de uma Salva de Mísseis é impressionante, com rastros luminosos cortando o espaço enquanto os mísseis buscam seus alvos, muitas vezes levando adversários menos preparados ao pânico.

Tanque de Carne

Requisito: Resistência 3

Alcance: Pessoal

Custo: 0 PM

Duração: Turnos igual sua Resistência

Após ser reduzido a 0PV, você fica imune a dano pela duração da Técnica. Passado esse tempo, você cai inconsciente.

Tempo de Bala

Requisitos: Habilidade 4

Alcance: Pessoal

Custo: 2PMs

Duração: Instantânea

Sua percepção do tempo se altera. Transforme um movimento em ação.

Tiro Certeiro

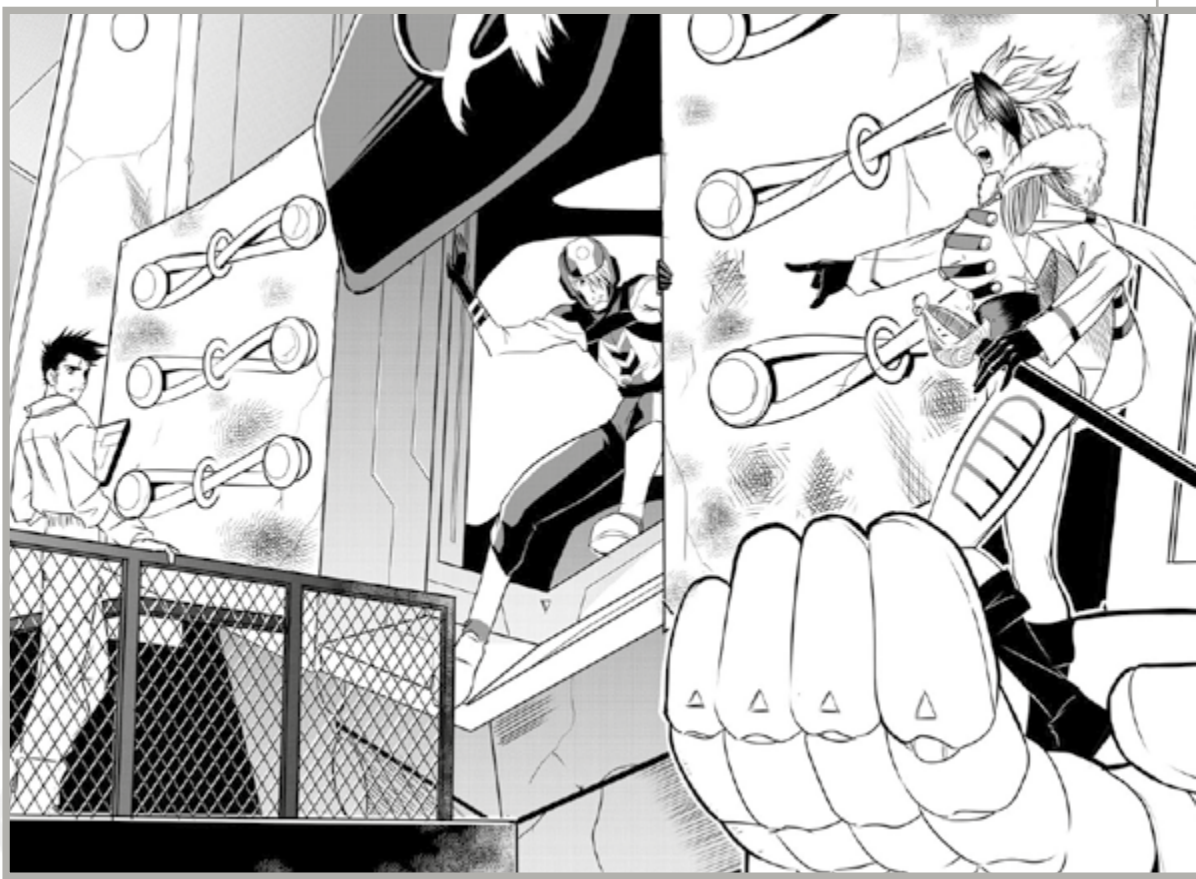
Requisitos: Habilidade 3

Alcance: Longe

Custo: 2PM

Duração: Instantânea

Você se concentra para garantir que o próximo disparo não erre. Seu próximo ataque à distância tem um bônus de +1D no teste de ataque.



Tiro Preciso

Requisitos: Habilidade 3, Tiro Certeiro

Alcance: Longe

Custo: 5PM

Duração: Instantânea

Sua experiência em combate lhe permite fazer ataques mais precisos, garantindo que seu próximo ataque seja um sucesso crítico. Você só pode usar essa Técnica uma vez por combate.

Tiro Suplementar

Requisitos: Habilidade 3, Luta ou Pilotagem.

Alcance: Longe

Custo: 2PMs

Duração: Instantânea

Mesmo após esgotar sua "munição" energética, você pode realizar um ataque adicional. Use apenas uma vez por combate.

Wi-Fi

Requisito: Habilidade 3, equipamentos ou implantes cerebrais (ou ser Andro-Ginoide)

Alcance: Varia (Perto a Fora de Alcance)

Custo: PM iguais a Habilidade do alvo

Duração: Instantânea

Uma pessoa com equipamentos ou implantes cerebrais (ou um Andro-Ginoide) pode entrar em rede com máquinas ao redor, compartilhando o que encontram, armazenando dados e eventualmente até a controlando, podendo fazer downloads e uploads para máquinas com as quais faz pareamento. Os arquivos encontrados podem conter informações, manuais e tudo o que o mestre permitir. Você ainda precisará da especialização hacker para invadir um computador cuja permissão lhe seja negada. Distâncias fazem diferença na hora de comandar ou invadir um equipamento sem as mãos: Perto exige um teste Fácil, Longe é considerado Médio, Fora de Alcance é considerado Difícil. No caso de uma tecnologia desconhecida como a dos Proscritos, a dificuldade aumenta um grau: testes Fáceis se tornam Médios, por exemplo.

Técnicas Lendárias

Armadura Completa

Requisitos: Resistência 3, Defesa Especial

Alcance: Pessoal

Custo: 4 PM

Duração: Duradoura

Algumas forças, como as Guardas de Couraceiros ou de Fuzileiros (na Infantaria Mecanizada) se valem disso. Sua armadura proporciona uma proteção formidável. A margem para um crítico em sua FD se eleva em um nível. Crítico na FD em qualquer resultado 5 ou 6, e devastador se ambos os dados marcarem entre 5 e 6.

Ataque Devastador

Requisitos: Poder 5, Ataque Intenso

Alcance: Perto

Custo: 7PM

Duração: Instantânea

Com um movimento, sua arma de energia libera uma onda devastadora de energia pura. Seu próximo ataque tem alcance de Longe e causa dano em todos os alvos nessa distância.

Ataque Esquivador

Requisitos: Habilidade 3, Ágil

Alcance: Perto

Custo: 3 PM/turno

Duração: Duradoura

Você evita todos os ataques que sofrer, exceto os ataques do alvo que está atacando.

Ataques em Série

Requisitos: Ataque Especial (Múltiplo)

Alcance: Perto

Custo: 1 PM por dois ataques

Duração: Instantânea

Use Ataque Especial (Múltiplo) pela metade do custo.

Até os Dentes

Requisitos: Poder 2, Habilidade 2

Alcance: Perto e Longe ou Muito Longe

Custo: 4 PM

Duração: Até o fim do combate

Realize dois ataques por turno: um com Alcance e outro Perto. Tecnicamente, é como lutar com uma espada em uma mão e uma pistola na outra.

Aterrissagem Controlada

Requisitos: Habilidade 4, Ágil

Alcance: Pessoal

Custo: 1PM

Duração: Instantânea

Ao cair, você se posiciona de forma a minimizar o dano. Garante o dano mínimo possível de uma queda.

Ativação de Núcleo

Requisitos. Atributo 4, Pilotagem ou Máquinas

Alcance. Pessoal

Custo. 15PM

Duração. Duradoura

Com um comando avançado, você ativa o núcleo de sua nave ou robô gigante, desbloqueando um pico de performance de um sistema específico. Cada atributo representa um sistema distinto, e são técnicas separadas.

A ativação usa um movimento. Até o fim da cena, você tem Ganho e um acerto crítico automático em testes do atributo correspondente (incluindo testes de ataque e defesa).

Cada atributo tem um efeito extra quando o seu núcleo é ativado:

• *Poder*. Os sistemas de defesa do alvo têm dificuldade em lidar com seus ataques, conferindo uma Perda em seus testes de defesa.

• *Habilidade*. Você pode gastar 1PM para realizar uma manobra extra. O número máximo de manobras por rodada é igual ao atributo. A cada três manobras, pode optar por uma ação extra, mas só pode realizar um ataque extra por rodada, independentemente de quantas ações realizar.

• *Resistência*. Seu sistema defensivo é reforçado com escudos adicionais, concedendo 20PV extras.

Quando o efeito termina, seus sistemas sobrecarregam, com o recurso daquele atributo reduzido a zero. Caso seja Resistência, sua nave ou robô gigante fica desativado e vulnerável. Para os demais atributos, você sofre uma Perda em todos os testes devido ao cansaço dos sistemas, até que eles se recuperem.

Aura de Retidão (Avançada)

Requisitos: Comando, Torcida

Alcance: Perto

Custo: 0 PM

Duração: Duradoura

Sua postura inspira o respeito de seus homens, e você sabe que não pode fraquejar. Enquanto estiver sendo observado por

seus comandados, você usufrui dos efeitos da vantagem Torcida — mesmo que eles estejam combatendo.

Canção das Estrelas

Requisitos. Poder 4, Arte, Maestria (Arte)

Alcance. Perto

Custo. 3PM por rodada

Duração. 4 rodadas

Você entoa uma canção inspiradora, reverberando os ideais e sonhos da Constelação do Sabre, inflamando a paixão, a moral e a determinação de seus companheiros.

A cada rodada, você faz um teste de Poder (dificuldade conforme rodada). Para cada sucesso, seus aliados Perto recebem um novo benefício:

• *1ª Rodada (6).* Todas as vantagens e técnicas de seus aliados custam –2PM.

• *2ª Rodada (9).* Seus aliados recuperam 5PV e 5PM no começo de seu turno.

• *3ª Rodada (12).* Seus aliados conseguem crítico com 5 ou 6.

• *4ª Rodada (15).* Seus aliados têm defesa perfeita.

Os benefícios são cumulativos. Após a quarta rodada, a canção termina no início de seu próximo turno. Quando isso acontece, ou se você falhar em algum teste, todos os benefícios são perdidos. No entanto, se o campo de batalha ou a tripulação clamar pelo bis, você pode recomeçar a apresentação.

Caos Conveniente

Requisitos: Habilidade 3, Maestria (Manha)

Alcance: Perto

Custo: 1-5 PM (dependendo do nível de caos desejado)

Duração: Instantânea (efeitos colaterais duram até o fim do combate)

Criando distrações e caos, você facilita sua fuga. Porém, suas ações criam destruição e efeitos colaterais, que podem virar contra você em caso de falha crítica. Os níveis de Caos são:

• *1 PM: Caos Leve*. Pequenas distrações, como soltar objetos ou derrubar coisas que bloqueiam caminhos. Ex: Derrubar uma prateleira com itens, deixando um caminho bloqueado temporariamente.

• *2 PMs: Caos Moderado*. Ações que causam interrupções maiores. Ex: Desativar as luzes de um corredor, criar uma pequena explosão ou liberar uma fumaça.

• *3 PMs: Caos Significativo*. Causa danos mais evidentes ao ambiente. Ex: Romper uma tubulação de água ou gás, causando inundações ou risco de explosão.

• *4 PMs: Caos Grave*. Ações que causam danos sérios e podem resultar em riscos maiores. Ex: Causar um curto-circuito que inicia um incêndio ou derrubar uma estrutura.

• *5 PMs: Caos Extremo*. Causa a maior forma de destruição e caos ao ambiente. Ex: Detonar uma carga explosiva que causa um desabamento ou iniciar um incêndio de grande escala que ameaça toda uma estrutura.

Chuva de Balas

Requisitos: Habilidade 5, Tiro Preciso

Alcance: Longe

Custo: Veja adiante

Duração: Instantânea

Com precisão impecável, dispare múltiplos tiros pagando 1 PM adicional para cada disparo além do primeiro.

Contra Todas as Chances

Requisitos: Habilidade 3

Alcance: Pessoal

Custo: 0 PM

Duração: Duradoura

Quando em desvantagem numérica ou contra oponentes mais fortes, recebe Ganho em seus testes.

Corpo e Máquina

Requisitos: Poder 3, Habilidade 3

Alcance: Perto

Custo: 5 PM

Duração: P+2 turnos

Você fortalece seu veículo para além dos limites, conferindo P+4 e R+4.

Defesa Agressiva

Requisitos: Poder 4, Bloqueio Eficiente

Alcance: Pessoal

Custo: 2PM

Duração: Instantânea

Ao bloquear, você contragolpeia. Se sua defesa for maior que o ataque do adversário, cause dano igual à diferença +1D.

Defesa de Projétil

Requisitos: Habilidade 4, Ágil

Alcance: Pessoal

Custo: 2PMs

Duração: Instantânea

Você usa sua agilidade para desviar de disparos, adicionando sua Habilidade à sua Resistência contra ataques à distância.

Desabilitação Sistêmica

Requisito: Habilidade 5, Engenharia

Alcance: Perto

Custo: 5PM

Duração: Instantânea

Você possui conhecimento profundo sobre os sistemas das naves e robôs gigantes, sendo capaz de mirar em pontos vulneráveis para desabilitar funções críticas ou comprometer a integridade estrutural do equipamento adversário.

Ao usar a Desabilitação Sistêmica, você faz um ataque com chance de crítico máxima (4, 5 ou 6) que não pode ser combinado com nenhuma outra vantagem ou técnica. Ao superar a defesa, em vez de causar dano, o alvo perde 2 pontos em um atributo à sua escolha. Cada crítico faz perder 1 ponto adicional.

Caso o atributo seja reduzido a 0, é considerado inoperante. A nave ou robô perde os recursos desse atributo e não pode realizar funções relacionadas a ele. Se o atributo for Resistência, os sistemas críticos da nave ou robô são gravemente afetados, levando-o a um estado de emergência, e a unidade se torna inoperante até passar por reparos significativos.

Se a unidade permanecer intacta após o ataque, a recuperação dos sistemas será prolongada: 1 ponto de atributo recuperado para cada 1D dias de reparo intensivo.

Desacelerar Queda

Requisitos: Habilidade 5, Aterrissagem Controlada

Alcance: Pessoal

Custo: 1PM

Duração: Instantânea

Use o ambiente para desacelerar quedas. Nunca sofra dano ao cair se puder usar algo para desacelerar a queda.

Disparo Letal

Requisitos: Habilidade 5, Poder 4

Alcance: Longe

Custo: 2PM

Duração: Instantânea

Descrição: Mire em um ponto vital e faça o teste de ataque. Se qualquer resultado nos dados for 1, o ataque erra. Em qualquer outro resultado, o tiro é um acerto crítico.

Duelo

Requisitos: Poder 3, Habilidade 3

Alcance: Longe

Custo: 2 PMs

Duração: Combate

Desafia um oponente para um duelo direto, forçando-o a se concentrar apenas em você — e fazendo-o sofrer Perda contra qualquer outro personagem. Você não pode desafiar alguém que já esteja duelando.

Encanto Irresistível

Requisitos: Poder 5, Carismático, Maestria (Influência)

Alcance: Pessoal

Custo: 2PM estendidos

Afete aqueles atraídos por você, fazendo-os agir de acordo com seus desejos. Em sua presença, todos ficam fora de seu juízo perfeito. Gastando uma ação e 2 PMs, você pode fazer um teste de Influência (meta 9). Se tiver sucesso, pode cancelar os efeitos das desvantagens **Código, Dependência, Devoção** e **Protegido** de qualquer personagem em sua presença.

Energia Psíquica

Requisitos: Poder 5, Poderes Mentais ou Psiquismo

Alcance: Variável

Custo: Variável

Duração: Instantânea

O Esper canaliza sua energia mental para manifestar diferentes habilidades e técnicas, cada uma com seu próprio custo e efeito.

• *Lâmina Mental (2PAs ou mais por lâmina):* O Esper projeta um ataque dilacerante (a "lâmina") que só pode ser visto por outros Espers ou através de habilidades que permitam ver o invisível. Cada lâmina corresponde a Poder + 2d. O Esper pode criar uma lâmina para cada 2PAs gastos, até um máximo de 5 lâminas. Todas as lâminas atacam simultaneamente e cada alvo exige uma rolagem separada.

• *Sobrecarga Mental (1PM):* Como uma defesa reflexa, o Esper pode usar seus PMs para neutralizar danos psíquicos que seriam infligidos a ele. Cada PM gasto neutraliza 2 pontos de dano psíquico. A capacidade de sobrecarga é mais uma defesa mental do que um ataque e é particularmente útil quando enfrentando outros Espers ou ataques mentais.

• *Escudo Psíquico (3 PMs):* O Esper cria um escudo psíquico ao redor de si, proporcionando uma defesa adicional contra ataques. Ele adiciona Poder/2 (arredondado para cima) à sua defesa por um turno.

• *Explosão Mental (Variável — mínimo 3 PMs):* Canalizando sua energia, o Esper cria uma explosão psíquica em uma área, afetando todos no alcance. A área é determinada pelos PMs gastos (1 metro de raio para cada PM). FA é Poder + 2d + PMs gastos.

• *Ligação Psíquica (2 PMs):* O Esper pode estabelecer uma ligação mental com um alvo Perto, permitindo comunicação silenciosa ou a troca de informações/emotivas até o fim da cena.

Especialista em Robôs Gigantes

Requisitos: Habilidade 3, Máquinas

Alcance: Perto

Custo: 1 PM

Duração: Variável

Possui um domínio total na manutenção e conserto de robôs gigantes, realizando tarefas rapidamente. Em testes de Máquinas, 4, 5 e 6 são considerados sucessos críticos.

Estilo Acima de Tudo

Requisitos: Poder 2, Habilidade 2

Alcance: Pessoal

Custo: Variável (gasto em PVs)

Duração: Combate

Combata com uma presença dominante, sacrificando sua saúde para ganhar energia adicional. Você luta com elegância e presença – muitas vezes colocando a beleza de seus golpes acima da própria sobrevivência. Você também pode gastar qualquer quantidade de PVs e ganhar o dobro desta quantidade em PMs imediatamente. Esses PVs só podem ser recuperados com descanso e os PMs não podem ultrapassar o limite máximo permitido para seu personagem. A estética e a elegância dos movimentos podem ser mais importantes do que a própria segurança.

Evasão Total I

Requisitos: Habilidade 4, Ágil

Alcance: Pessoal

Custo: 1PM

Duração: Instantânea

Se sofrer dano de um efeito que afeta uma área, você pode gastar 1 PM para reduzir esse dano à metade.

Evasão Total II

Requisitos: Habilidade 5, Ágil, Evasão Total I

Alcance: Pessoal

Custo: 5PM

Duração: Instantânea

Se sofrer dano de um efeito que afeta uma área, você pode gastar 5 PM para evitar o dano inteiro.

Força de Vontade II

Requisitos: Resistência 5, Força de Vontade I

Alcance: Pessoal

Custo: Variável

Duração: Instantânea

Quando sofre dano, você pode gastar 1PM para cada ponto de dano sofrido até um total a sua escolha. Seu próximo ataque recebe um bônus de dano equivalente aos PM gastos.

Golpe Impiedoso

Requisitos: Habilidade 5

Alcance: Pessoal

Custo: 2PM

Duração: Instantânea

Execute um golpe sujo, como um dedo no olho ou golpe baixo. O alvo faz um teste de Resistência contra seu Poder e, se falhar, sofre Perda em testes até gastar uma ação para se recuperar do golpe sujo.

Golpe Mortal

Requisitos: Habilidade 5, Ataque Especial (Preciso)

Alcance: Perto

Custo: 5PM

Duração: Instantânea

Você realiza um golpe tão rápido e preciso que quase não pode ser visto. Seu próximo ataque é um crítico automático e causa dano dobrado.

Heroísmo

Requisito: Resistência 2, Defesa Especial (Provocação)

Alcance: Perto

Custo: 2 PM

Duração: Instantânea

Quando usa Defesa Especial (Provocação) e não sofre dano, você recupera os PM gastos nesta Técnica e em Defesa Especial (Provocação).

Humilhação

Requisito: Habilidade 2+, Desprezo

Alcance: Pessoal

Custo: 2 PM

Duração: Instantânea

Você pode fazer um golpe desmoralizante contra um oponente indefeso. É um teste de ataque, com Ganho (6 + Resistência do alvo e bônus passivos). Em caso de sucesso, o alvo é imediatamente reduzido a 0PM.

Ímpeto Furioso

Requisitos: Resistência 4, Poder 4, Determinação Marcial

Alcance: Pessoal

Custo: 2PMs

Duração: Variável

Canalize a dor em força bruta, ganhando bônus de +1 em Poder e Resistência por um número de turnos igual à sua Resistência.

Impulso de Energia Concentrada

Requisitos. Resistência 4, Pilotagem

Alcance. Longe

Custo. Veja a seguir

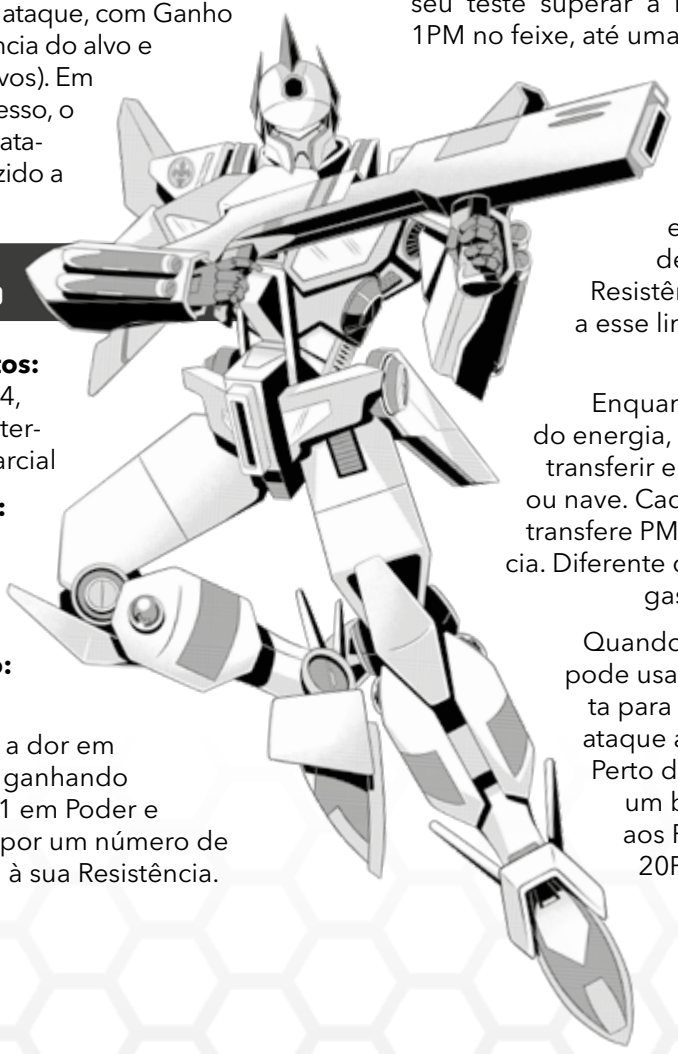
Duração. Instantânea

Com uma combinação precisa de comandos, você reúne energia da fonte de alimentação de sua nave ou robô gigante, acumulando energia bruta e moldando-a em um feixe concentrado, disparado contra um oponente.

Use uma ação completa e faça um teste de Resistência (9). Para cada ponto que seu teste superar a meta, você acumula 1PM no feixe, até uma quantidade máxima por rodada igual ao atributo. Você pode demorar mais para acumular mais energia, até um limite de rodadas igual à sua Resistência. Quando chegar a esse limite, precisa disparar o feixe ou dissipá-lo.

Enquanto estiver acumulando energia, aliados Perto podem transferir energia para seu robô ou nave. Cada ação de um aliado transfere PM igual à sua Resistência. Diferente de você, seus aliados gastam os próprios PM.

Quando estiver pronto, você pode usar outra ação completa para disparar o feixe. Este ataque atinge todos os alvos Perto do alvo principal, com um bônus de Poder igual aos PM acumulados. Para 20PM ou mais, o ataque tem Ganho.



Mesmo não usando sua própria energia, a sobrecarga faz seus PM caírem a zero. Você também tem Perda em todos os testes até que os sistemas se recuperem.

Influência Cultural

Requisitos: Habilidade 5, Primeira Impressão

Alcance: Pessoal

Custo: 2PM

Duração: Instantânea

Fale de forma convincente sobre qualquer assunto, mesmo com conhecimento superficial.

Inquebrável

Requisitos: Resistência 4

Alcance: Pessoal

Custo: 1PM

Duração: Instantânea

Quando atacado corpo a corpo, dobre o valor de sua Resistência na defesa.

Insight do Detetive

Requisitos: Poder 4, Empatia Sutil

Alcance: Pessoal

Custo: 2PM

Duração: Duradoura

Use empatia para obter Ganho em testes de investigação e compreensão de cenário.

Intuição Espacial

Requisito. Habilidade 5, Poderes Mentais

Alcance. Pessoal

Custo. 3PM

Duração. Instantânea

A vastidão do espaço-tempo carrega consigo ecos de eventos futuros. Com a sua Intuição, você é capaz de sentir esses ecos e antecipar os movimentos do inimigo.

Sempre que um adversário realiza um teste contra você, seja um ataque, defesa ou teste resistido, você pode gastar 3PM como reação para fazê-lo rolar esse teste duas vezes, e escolher o resultado que mais lhe favorecer.

Luta Dupla

Requisitos: Poder 3, Golpe Potente

Alcance: Pessoal

Custo: 2PM por turno

Duração: Duradoura

Lute com duas lâminas, uma para ataque e outra para defesa. Ganhe +2 em testes de ataque e defesa enquanto a técnica estiver ativa.

Maestria em Armas

Requisito: Poder 2

Alcance: Pessoal

Custo: 3 PM

Duração: Duradoura

Escolha um tipo de arma (espadas, pistolas, rifles etc.) em acordo com seu mestre. Enquanto esta Técnica estiver ativa, você reflete sua dedicação intensa com a arma, recebendo Ganho em testes de ataque e +1D em dano com a arma escolhida.

Esta Técnica pode ser adquirida novamente para tipos de armas diferentes.

Maestria em Equilíbrio

Requisitos: Habilidade 4, Corrida em Obstáculos

Alcance: Pessoal

Custo: 1PM

Duração: Duradoura

Mantenha o equilíbrio mesmo sob condições adversas. Você só falha em testes para manter o equilíbrio se rolar uma falha crítica.

Manda quem Pode

Requisito: Habilidade 3

Alcance: Perto

Custo: 3 PM

Duração: Instantânea

Com um simples comando, um aliado Perto de você, que possa vê-lo e ouvi-lo, pode fazer uma ação adicional.

Manobra Elástica

Requisitos: Habilidade 4, Deslizamento Controlado

Alcance: Pessoal

Custo: 2PM

Duração: 1 rodada

Demonstre flexibilidade extrema. Até o início de seu próximo turno, você fica imune a efeitos que prejudiquem seu movimento.

Mestre das Multidões

Requisitos: Poder 3+, Lábia Afiada

Alcance: Pessoal

Custo: 5PM ou mais

Duração: Instantânea

Você tem a capacidade de reunir um sem-número de pessoas para dobrar a opinião geral a seu favor e exercer pressão contra alguém, provavelmente uma figura de autoridade. Com 5 PMs, você pode convocar um número de pessoas correspondente ao Poder. A cada +2PMs, você pode aumentar a escala. Assim, com 7 PMs você convoca Px10 pessoas, com 9 PMs você convoca Px100 pessoas, com 11 PMs você convoca Px1000 pessoas e assim vai.

Mestre dos Ardis

Requisito: Habilidade 2

Alcance: Perto

Custo: 3 PM

Duração: Duradoura

Com uma mente astuta, você desenvolve um plano para desorientar seus alvos, impondo Perda em seus ataques, defesas ou em testes de um atributo de sua escolha.

MetaPsíquico

Requisitos. Habilidade 5, Poderes Mentais, Psiquismo, Telepatia

Alcance. Veja abaixo

Custo. Veja abaixo

Duração. Instantânea

Você domina os poderes mentais com uma precisão inigualável, capaz de modificar e adaptar suas manifestações.

Esta é uma coleção de habilidades psíquicas avançadas que alteram o efeito da Vantagem Poderes Mentais e qualquer técnica que a tenha entre os requisitos. Sempre que usar um desses efeitos, você pode gastar mais PM para adicionar os seguintes efeitos:

• *Acelerar habilidade*. +5PM para diminuir o tipo de ação do poder em um passo (de ação para movimento, por exemplo).

• *Alvos extras*. +1PM por alvo extra, até um máximo de alvos iguais à sua Habilidade. O efeito do poder deve ser dividido entre eles (por exemplo, uma mensagem telepática pode ser enviada para múltiplos alvos ao mesmo tempo).

• *Duplicar habilidade*. Gera um efeito extra do poder na mesma ação, pagando duas vezes o custo em PM.

• *Estender habilidade*. +3PM para aumentar o alcance do poder em um passo (de Perto para Longe, por exemplo). Você pode usar mais PM para estendê-lo ainda mais.

• *Expandir habilidade*. +3PM para afetar todos que estiverem Perto do alvo, +9PM para todos Longe, e +15PM para todos Muito Longe. Cada categoria de distância impõe uma Perda em testes para evitá-la. Tenha cuidado, pois você mesmo pode estar dentro da área de efeito!

Você pode adicionar um máximo de efeitos em cada habilidade igual à sua Habilidade. Por exemplo, um personagem com H5 poderia adicionar acelerar habilidade, três alvos extras, e estender habilidade.

Duplicar habilidade conta como dois efeitos. Em estender habilidade, cada distância além de Perto é um efeito extra, e em expandir habilidade, cada distância são dois efeitos.

Meu Corpo é minha Arma

Requisito: Poder ou Habilidade 2

Alcance: Pessoal

Custo: 2PM

Duração: Instantânea

Como um operativo invisível, você pode modificar seu corpo, transformando implantes em armas ou acessando capacidades especiais. Em termos de regras, você tem acesso a uma arma Padrão a sua escolha.

Mira Estratégica

Requisitos: Habilidade 5, Poder 4

Alcance: Pessoal

Custo: 2PMs

Duração: Duradoura

Você é capaz de usar seus tiros para feitos estratégicos. Até o fim da cena, você recebe +2 em qualquer teste de Perícia (exceto testes de ataque e defesa) em que consiga justificar como seus disparos podem ajudá-lo.

Ordens de Combate

Requisito: Habilidade 3, Comando

Alcance: Longe

Custo: 1 PM

Duração: Habilidade em turnos

Aliados que ouvirem suas ordens recebem +3 em Ataque e Defesa.

Palavras de Sabedoria

Requisitos: Habilidade 5

Alcance: Pessoal

Custo: 3PM

Duração: Instantânea

Seja reconhecido como uma autoridade em um campo específico, influenciando aqueles ao seu redor.

Por um Triz

Requisito: Habilidade 3

Alcance: Pessoal

Custo: 5 PM

Duração: Instantânea

Sempre que estiver em uma situação de perigo, sem chances de fugir, você pode gastar 5 PM e 1 PA e algum milagre a critério do mestre salvará sua pele na hora!

Pulso Estelar

Requisitos. Habilidade 5, Tecnologia Avançada

Alcance. Muito Longe

Custo. 10PM + bônus de Tecnologia Avançada

Duração. Instantânea

Esta é uma das armas mais devastadoras, capaz de liberar uma impressionate descarga de energia que oblitera uma vasta área ao redor do ponto de impacto.

O Pulso Estelar requer três rodadas para ser ativado. Na primeira rodada, usa-se Tecnologia Avançada para maximizar o Poder da nave ou robô gigante; no segundo, é necessário concentrar e amplificar a energia reunida; e no terceiro, dispara-se a arma. O teste de ataque tem dois acertos críticos automáticos (duas escalas acima!) e atinge todos os alvos Longe do alvo principal (é recomendado estar Muito Longe ao usar esta técnica!). Devido ao vasto alcance do ataque, todos os testes de defesa sofrem duas Perdas.

Recursos Avançados

Requisitos. Habilidade 4, Recursos da Fronteira Espacial

Alcance. Pessoal

Custo. 5 ou 10PM

Duração. Instantânea

Você é excepcionalmente eficaz em improvisar e encontrar soluções tecnológicas em ambientes com os quais é familiarizado.

Quando está a bordo de sua nave ou em sua estação espacial (sua "Arena"), você pode gastar 5PM para improvisar um dispositivo ou ferramenta de alta tecnologia, ou 10PM para criar um item de tecnologia avançada quase lendário.

E não, você não pode usar esse dispositivo para recuperar os PM que acabou de gastar na técnica!

Reflexos Aprimorados

Requisitos: Poder 3, Poderes Mentais

Alcance: Pessoal

Custo: 3PM

Duração: Duradoura

Seus reflexos melhorados são refletidos nas máquinas que opera, proporcionando benefícios quando pilota robôs ou outros veículos:

• *Aprimoramento na Iniciativa:* O personagem ganha um bônus de +1D6 em testes de Iniciativa quando pilota robôs ou outros veículos. Isso reflete sua capacidade melhorada de reagir rapidamente a situações de combate ou outras situações de alta pressão.

Sangue de Ferro

Requisito: Resistência 4, Ciborgue ou Andro-Ginóide

Alcance: Pessoal

Custo: 5 PM

Duração: Poder em turnos

Alguns ciborgues e andro-ginoides podem ser mais fortes e resistentes do que pessoas comuns. Ao custo de 5 PMs, eles liberam pelo corpo um surto de adrenalina ou compostos químicos especiais que fazem seu corpo trabalhar a potência máxima, recebendo +2 em P, H e R por P turnos (após o ajuste). Apenas para personagens com implantes visíveis ou invisíveis (exceto, obviamente, no caso dos Andro-Ginoides – eles já tem um corpo artificial).

Solução Multidisciplinar

Requisito: Habilidade 4 ou Saber

Alcance: Pessoal

Custo: 4 PM

Duração: Durante uma situação de crise

Durante uma situação de crise, um cientista pode se revelar um "pau para toda obra", tendo autoridade para agir nos campos da Física clássica, Física nuclear, Geologia comparada (Astrogeologia), Astrobiologia, Química... enfim, aquilo que for necessário naquele momento. Gastando 4 PMs, ele poderá fazer testes de qualquer perícia como se a tivesse, desde que a perícia seja aplicada à situação em que estiver durante a vigência de uma situação de crise (ou se beneficiar da perícia, desde que esteja a serviço da solução de uma ameaça científica qualquer naquele momento. O fato de que este não é seu campo de atuação é irrelevante aqui.

Técnica de Agarramento

Requisitos: Poder 3

Alcance: Perto

Custo: 1PM

Duração: Instantânea

Prenda seu oponente em um clinch ou montada. Ele deve fazer um teste de Resistência contra seu Poder. Se falhar, está agarrado por você e sofre Perda em todos

os testes em que isso pode atrapalhá-lo a critério do mestre. O alvo agarrado pode tentar um novo teste para se libertar no início de seus turnos.

Tudo é Possível

Requisito: Habilidade 4, Ciborgue ou Andro-Ginóide

Alcance: Pessoal

Custo: Habilidade em PM

Duração: Habilidade em horas

Baixe pacotes de perícias necessárias, temporariamente adquirindo novas habilidades. Um Ciborgue com implantes cerebrais ou um Andro-Ginóide pode baixar pacotes de perícias necessárias para uma missão, gastando um turno e 3 PM por perícia pelo valor correspondente à sua Habilidade. O resultado é que ele não precisa de certos tipos de treinamento formal: se ele precisar, por exemplo, invadir um local, ele pode, por um turno e 3 PMs, baixar um pacote que o ensine **Arrombamento**, **Criptografia** e **Disfarce** por um número de horas correspondente à sua Habilidade. Esse conhecimento pode ser sustentado pagando o custo em PMs por hora depois disso. No caso de ciborgues, é preciso ter Implantes (visíveis ou invisíveis) para se poder ter essa manobra – Andro-Ginoides podem fazê-lo normalmente.

Visão Temporal

Requisitos: Poder 4, Esper

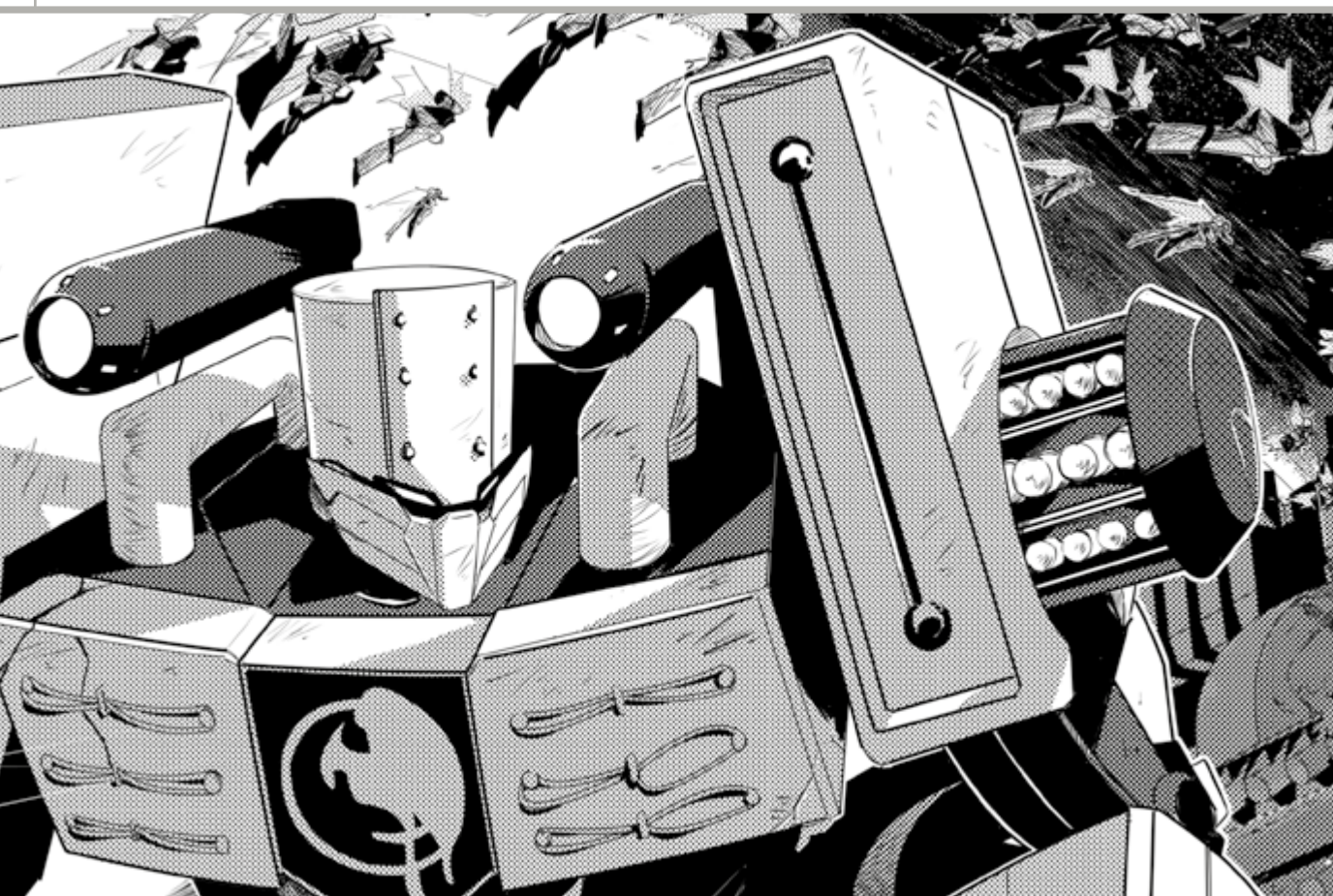
Alcance: Pessoal

Custo: 1PM por hora

Duração: Instantânea

Enxergue momentos do passado ou antecipe eventos futuros próximos. O alcance da visão é determinado pelos PMs gastos.

• *Esquiva Aprimorada:* O personagem ganha um bônus de +2 em testes de defesa enquanto estiver pilotando. Isso indica sua habilidade de prever e reagir a ataques de maneira mais eficiente.



• *Manobra Rápida:* Uma vez por rodada, o personagem pode realizar uma manobra evasiva sem gastar uma ação. Isso permite que ele faça um movimento adicional.

• *Tempo de Reação Acelerado:* No sofre Perda por sofrer surpresas ou ataques inesperados, mostrando que o personagem é menos suscetível a ser pego de surpresa graças a seus reflexos superiores.

Vontade é Poder

Requisito: Resistência 4

Alcance: Pessoal

Custo: 0 PM ou R em PM (se Perto da Morte)

Duração: Instantânea

Ignore completamente uma ação ofensiva contra você. Se for um ataque, você não sofre dano. Se for outra coisa, como um dano psíquico, você a ignora. Você pode usar este poder uma vez por sessão de jogo. Caso esteja Perto da Morte, você terá direito a um número de usos correspondente ao valor de sua Resistência – e sem gastos em PM.

Xeque-Mate

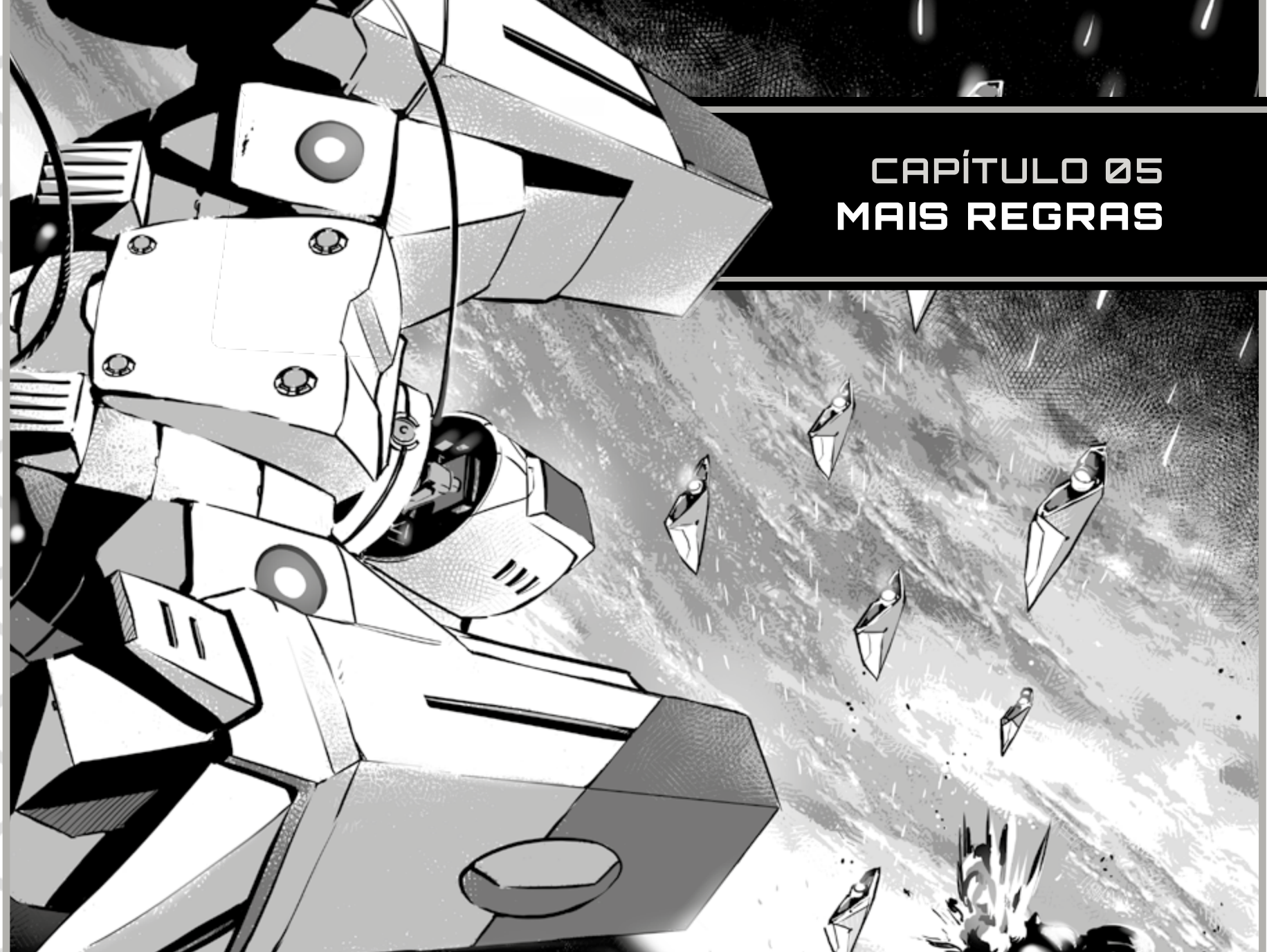
Requisito: Habilidade 3, Plano Genial

Alcance: Longe

Custo: 2 PM

Duração: Instantânea

A ideia é encurralar o oponente de forma com que ele não tenha reação. Isso é um ato estratégico, independente de falarmos de uma batalha espacial onde o capitão dá ordens para acuar as tropas inimigas, uma discussão onde se queira deixar o oponente sem saída ou uma sedução onde se queira acuar o alvo e deixá-lo entregue aos hormônios. Por 2 PMs você triplica os efeitos da vantagem Plano Genial.



CAPÍTULO 05
MAIS REGRAS

"E você se meteu nessa achando que seria fácil, amorzinho? Tudo na vida, TUDO, tem um modo básico e um modo avançado! É o que separa o primeiro beijo da primeira noite de alguém! Tome tenência e vire gente!"

Mistral Almadén,
Corsária e Capitã da
Belonave Cormorão.

À medida que sua equipe avança e se aprofunda no universo de Brigada Ligeira Estelar, novos desafios podem surgir e, com eles, a necessidade de explorar mecânicas de jogo mais complexas. Este capítulo foi elaborado para atender a essa necessidade, proporcionando uma gama ampla de opções avançadas.

Todas estas regras (em tese) são opcionais e podem ser adaptadas de acordo com a necessidade da narrativa. Ao considerar sua implementação, é vital que tanto o mestre quanto os jogadores estejam alinhados e cientes de como essas mecânicas funcionarão na campanha.

Mesmo que você esteja iniciando sua jornada, se sentir que pode abordar estas regras, não hesite. Contudo, lembre-se de que mais complexidade trará momentos onde será necessário pausar para esclarecer dúvidas ou revisar o manual. O ideal é sempre equilibrar o desejo de detalhamento com a fluidez da narrativa.

Estas regras também foram pensadas para enriquecer diferentes abordagens narrativas. Brigada Ligeira Estelar pode demandar cenários mais dramáticos, realistas ou minuciosos. Adapte-se conforme a necessidade do seu grupo e da sua narrativa (falaremos disso no capítulo 6, dedicado ao mestre). Este RPG é uma ferramenta para dar vida às suas histórias; as regras estão aqui para auxiliar, não restringir.

Atributos Nulos

No universo de Brigada Ligeira Estelar, um personagem normalmente possui valores mínimos para seus atributos, sendo zero o menor deles. Entretanto, em circunstâncias raras e específicas, um atributo pode estar ausente, representado por (–). Esta ausência pode ser resultado de uma condição médica, efeito tecnológico ou características intrínsecas a entidades ou máquinas especiais.

Algo ou alguém com um atributo nulo não possui pontos associados a esse atributo.

Poder nulo (P-) indica a total incapacidade da entidade de realizar esforços físicos ou expressar-se socialmente. Exemplos incluem uma inteligência artificial puramente lógica ou um cientista acometido por uma condição que limita sua interação física, necessitando de equipamentos para comunicar-se. Eles não possuem PA e não se beneficiam deles.

Habilidade nula (H-) sinaliza que a entidade não possui autonomia em suas ações ou decisões. Exemplos relevantes são carros magnéticos, robôs gigantes ou softwares que precisam de um usuário para executar funções. Quando comandados, utilizam a Habilidade e PM do operador.

Resistência nula (R-) denota a falta de uma presença física ou vontade própria da entidade. Isso pode ser exemplificado por projeções holográficas avançadas, nano-máquinas coletivas que atuam em uníssono ou uma entidade virtual dependente de um sistema central. Sem um sistema ou hospedeiro para mantê-las, tais entidades não conseguem operar de forma autônoma. Qualquer interação adversa com elas afeta diretamente o sistema ou hospedeiro central.

De modo geral, Habilidade Nula é o **padrão** dos robôs gigantes, naves e veículos em Brigada Ligeira Estelar.

Especializações

Por serem tão abrangentes, talvez as perícias padrão não combinem com sua ideia de personagem.

Talvez você esteja pensando em um ás da esgrima, mas sem nenhum talento para o tiro. Ou um físico brilhante, mas sem outros conhecimentos de Saber. Ou uma atriz com um talento imenso, mas que é desastrosa ao cantar.

Personagens absurdamente focados em uma única coisa são bem comuns. Para ser fiel a isso, você pode pegar apenas uma pequena parte da perícia: isso é chamado **especialização.** Ainda custa 1 ponto, mas com essa perícia você consegue acertos críticos com 5 ou 6. Se além disso você também comprar Maestria para a especialização, consegue críticos com 4, 5 ou 6.

Você pensou em uma especialização de Luta. Poderia ser um "estilo" de luta, certo? Você também pode escolher especializações como ataque, defesa, corpo a corpo, à distância, furtivo, em equipe, em voo...

Por outro lado, você não pode ser especialista com a espada que carrega e usa o tempo todo, nem em qualquer outra coisa que seja usada todas as vezes. Se você utiliza uma mesma especialização mais de três vezes na mesma cena, o mestre pode exigir testes da perícia original.

Lembre-se, tudo isto deve ser aprovado pelo mestre. E ele pode, sim, dar as mesmas opções aos inimigos!

+Ação

Possui um excedente de Pontos de Ação (PA)? Sente que as estrelas estão ao seu favor nesta missão? Então, está no lugar certo para descobrir funções adicionais para seus PA.

Inspiração. Às vezes, a solução para um problema complexo pode parecer distante. Mas ao gastar 1PA, solicite uma orientação ao mestre sobre a situação em questão. É como um lampejo de genialidade em meio à escuridão.

Poder Surpreendente. Ao enfrentar uma situação sem precedentes, destine PA equivalentes ao custo de uma Vantagem que você não possui para ativá-la uma única vez. Qualquer outro custo da vantagem (como PM) deve ser cumprido. Por exemplo, para ativar um escudo emergencial de sua nave, você gastaria 2PA e os PMs necessários para sua ativação.

Superar Dificuldade. Destine PA equivalentes ao custo de uma Desvantagem para neutralizá-la durante um turno. Por exemplo, para evitar uma pane no sistema de comunicação (Assombrado, -2pt) seriam necessários 2PA. Decida gastar após a checagem do sistema, caso aplicável.

Recuperação Espantosa. Gaste 1PA para restaurar 10PV ou 10PM. Mais PA podem ser usados para restaurações mais abrangentes.

Surto de Poder. Nos momentos mais tensos, quando sua nave ou robô estiverem à beira da destruição ou ao enfrentar uma ameaça colossal, pode consumir todos os PA restantes para amplificar a capacidade dela por um breve momento. O efeito persiste por uma rodada para cada PA gasto. Contudo, após a manobra, sua nave, ou robô, ou o que for, sofrerá com sistemas sobrecarregados, exigindo reparos e recuperação.

Poder da Amizade. Em Brigada Ligeira Estelar, laços entre companheiros são essenciais! Você pode transferir qualquer benefício de PA a um companheiro de time pelo custo normal. Esta é a única ocasião em que um teste específico pode ser influenciado por múltiplos PA, desde que sejam de membros distintos do grupo. Não esqueça de reforçar a relevância do trabalho em equipe e do comprometimento de todos!

Lembre-se: ainda que possua PA em abundância, só pode optar por um benefício por vez. Se consumiu PA para um Surto de Poder, não pode gastar mais para também ter Ganho no mesmo teste!

+Recuperação

Os heróis estão jogando bem, mas ficam sem recursos cedo demais? Vamos resolver!

Surto de Adrenalina. Você pode recuperar PA quando faz alguma coisa ousada e heroica — por exemplo, se decide encarar de frente aquela fortaleza espacial com quase o tamanho de uma lua, ou tenta um conserto milagroso para deter a queda do cruzador espacial. Um surto de adrenalina acontece quando o personagem corre um grande risco para realizar uma tarefa. Nesses casos extremos, o mestre pode recompensá-lo com a recuperação de 1 a 3PA, que já podem ser usados para ajudar a cumprir a tarefa.

Mancada inspirada. Também pode-se recuperar PA se o jogador faz besteira de propósito — isto é, interpreta uma Desvantagem de forma criativa e divertida, mesmo que isso o prejudique. Como quando um personagem **Tapado** perde uma ação porque se distraiu com uma borboleta, ou segue um Código e decide lutar em condição desfavorável para dar chance ao inimigo. Quando essas decisões resultam em prejuízo verdadeiro (dano ou perda de turnos), podem merecer 1PA ou mais.

Pontos de Recuperação. Certos lugares especiais permitem uma restauração

completa e instantânea. Podem ser estações ultra-tecnológicas de regeneração acelerada – ou simples hospitais normais. Nestes locais singulares, qualquer personagem – mesmo aqueles com alguma restrição, como Sem Vida – recuperam todos os seus recursos em uma rodada. Contudo, pontos de recuperação são muito raros, existindo apenas onde o mestre decidir. Encontrar um deles nas proximidades talvez seja possível com testes de perícias.

Corrida contra o Tempo. O tempo normal de descanso não basta? Você está em uma sequência de batalha após batalha? Use recuperação maior: no início de cada cena, todos os personagens recuperam metade de seus recursos totais. Considere que o descanso ocorreu entre as cenas, em momentos mais tranquilos, quando faziam coisas moderadas e pouco estressantes (como ir até o próximo local de combate) sem ninguém tentando socá-los.

Nem doeu. Use esta opção em aventuras que priorizam combates não-violentos, quando dano e derrota não implicam em ferimentos graves, traumas intensos ou cansaço extremo. Ser derrotado no carteado não o impede de voltar a jogar em alguns minutos. Falhar em ser notado pela filha do barão é um saco, mas você pode tentar de novo outro dia. Nestes casos, os personagens sempre começam uma nova cena com todos os recursos cheios.

Metas Estendidas

Às vezes um único teste não basta para um desafio complexo. Subir no muro do quartel leva dois minutos, mas escalar uma montanha pode levar dias, semanas ou meses.

Uma meta estendida é um esforço que requer vários sucessos em sequência. Esse esforço pode ser realizado em grupo, somando os sucessos dos personagens envolvidos.

O número de sucessos depende do tamanho do desafio:

2 sucessos. Tarefa simples, como escalar um pequeno monte.

4 sucessos. Tarefa complexa, como escalar uma grande montanha.

6+ sucessos. Tarefa lendária, como escalar a maior montanha do mundo.

Podemos dizer que o valor da meta em si representa a dificuldade de realizá-la, enquanto o número de sucessos representa sua complexidade, esforço ou tempo necessário. Dependendo do contexto, cada teste pode representar alguns minutos, horas ou até dias inteiros.

Ao rolar um teste, superar a meta por um valor muito alto – o dobro ou mais – conta como dois sucessos. Cada vez que o resultado multiplica a meta, adicione um sucesso extra; rolar o triplo da meta, por exemplo, conta como três sucessos.

Se o grupo falha três vezes antes de obter os sucessos necessários, isso é uma **falha total** e a meta não é atingida. Uma falha crítica, nesse caso, também conta como duas. O mestre pode diminuir ou aumentar o número de falhas para uma falha total.

Outras dificuldades podem surgir a cada falha. Uma queda durante uma escalada pode causar dano, enquanto um erro ao vasculhar uma câmara secreta pode ativar uma armadilha. Falhar pode tornar os testes seguintes mais difíceis (aumentando a meta) ou, quando há uma corrida contra o tempo, cancelar um ou mais testes (dificultando conseguir os sucessos necessários).

Em uma meta estendida não é preciso usar sempre a mesma perícia. Escalar uma grande montanha pode alternar testes de Esporte (a escalada propriamente dita) e Sobrevivência (para acampar e descansar). Uma viagem longa pode alternar Saber (para conhecer os caminhos e estudar rotas), Máquinas (para pilotar o transporte) e Sobrevivência (para conseguir mantimentos no caminho).

O mestre decide quais as perícias testadas — mas o jogador pode fazer essa escolha se tiver uma boa justificativa, e o mestre aceitar. É mais divertido quando cada personagem colabora de um jeito diferente, fazendo o que faz melhor.

+Manobras de Combate

Atacar e causar dano é divertido, mas em algum momento pode cansar. Jogadores inventivos podem querer tentar coisas diferentes. Eis o que eles precisam.

Adiar Ação. Você pode escolher não agir ainda em sua iniciativa, preferindo esperar. Sua ação fica "guardada" até que você decida usá-la no turno de outro personagem, como uma reação. Por exemplo, se um aliado é derrotado enquanto você ainda não agiu, pode usar Cura no mesmo instante em que ele é atacado, salvando-o.

Depois que você usa a ação adiada, sua iniciativa cai logo abaixo do turno em que isso acontece. Pelo resto do combate você usa o novo valor de iniciativa.

Agarrão. Em vez de causar dano, quando seu ataque vence a defesa do alvo, você pode escolher imobilizá-lo. Um personagem imobilizado fica indefeso, e não pode fazer nenhuma ação ou movimento exceto tentar se soltar. Para isso, em seu turno, o personagem agarrado faz um teste resistido de Poder contra o atacante; se vencer, consegue se soltar. Se falhar, pode continuar tentando uma vez por turno.

O personagem agarrando, enquanto o faz, só pode realizar uma ação ou um movimento. Lutar contra outros oponentes enquanto agarra (ou atacar o alvo agarrado) tem Perda. O atacante pode escolher derrubar o alvo, encerrando o agarrão, mas deixando-o ainda indefeso até seu próximo turno.

Se o atacante recebe dano enquanto agarra, precisa fazer um teste de Resistência (9 ou dano, o que for maior) para não soltar.

Ataque Concentrado. Você gasta algum tempo para acumular energia, caprichar na pontaria ou relembrar lições do velho mestre, e então fazer um ataque mais poderoso. Para cada turno se concentrando, gaste 1PM para aumentar seu Poder em +1 (até um máximo igual à sua Resistência). Depois que você enfim ataca, o bônus desaparece; será preciso se concentrar outra vez.

Enquanto se concentra você não pode realizar ações ou movimentos, e também é considerado indefeso. Se receber dano, precisa fazer um teste de Resistência (9 ou dano, o que for maior) para não perder a concentração.

Ataque Direcionado. É um ataque contra uma parte específica do corpo, para debilitar ou incapacitar. Este ataque não causa dano, e tem Perda. Se vencer a defesa, diminui um atributo do alvo (à sua escolha) em –1, até o fim do combate. Em vez disso, o atacante também pode escolher anular uma vantagem conhecida do alvo (como na vantagem Anulação).

Ataque Total. Você escolhe atacar com foco extremo ou ferocidade, mas ignorando sua própria defesa. Você tem Ganho em seu ataque, mas fica desprevenido (veja adiante) até seu próximo turno.

Contra-Ataque. Esta manobra perigosa e desesperada permite que você ataque como uma reação, em resposta a um ataque inimigo, deixando-o desprevenido. No entanto, ao escolher fazê-lo, você é considerado indefeso.

O ataque do oponente acontece primeiro. Se esse ataque leva você a 0PV, você cai derrotado, mas ainda pode contra-atacar. Devido ao esforço extremo, você também faz imediatamente um teste de morte.

Defesa Total. Em vez de atacar ou usar algum outro poder, você escolhe usar sua ação para se defender. Você tem Ganho em todas as as jogadas de defesa até seu próximo turno.

Desprevenido. Um personagem é considerado desprevenido quando não está ciente de um ataque. Isso acontece quando o alvo é surpreendido e/ou o atacante consegue se manter despercebido, por furtividade, invisibilidade, escuridão ou outro meio. Os dois personagens fazem testes resistidos (Manha para o atacante, Percepção para o alvo).

Um personagem desprevenido tem Perda em seus testes de defesa. Ele também pode ser atacado uma única vez antes que um combate comece, e antes de rolar sua iniciativa.

Fuga. Abandonar a cena de um combate sem ser atacado exige um turno (uma ação e um movimento) e um teste de Habilidade. Pode-se usar qualquer perícia, acompanhada de uma explicação: Esporte para uma corrida ou acrobacia, Máquinas para ativar sua mochila a jato, Manha para usar a furtividade e assim por diante. A meta é 6 + número de oponentes na cena. Em caso de sucesso você consegue realizar uma fuga espetacular e fugir da batalha, ressurgindo no esconderijo seguro mais próximo. Você pode levar consigo quaisquer aliados voluntários, indefesos, derrotados ou caídos.

Em caso de falha você ainda pode fugir, mas a fuga demora uma rodada, durante a qual você não pode agir e pode ser atacado. Você também não pode levar aliados.

Um personagem perto da derrota ou derrotado tem Ganho em um teste de fuga.

Indefeso. Um alvo está indefeso quando não pode se proteger de nenhuma maneira: está paralisado, inconsciente ou incapacitado de alguma outra forma. Ele não pode rolar dados em testes de defesa, usando apenas seu valor normal de Resistência para se defender. Mas ainda pode somar bônus passivos (como uma magia duradoura).

Pode-se fazer um golpe certeiro contra um oponente indefeso. É um teste de ataque, com Ganho (6 + Resistência do alvo e bônus passivos). Em caso de sucesso, o alvo é imediatamente reduzido a 0PV

e, em combate violento, deve fazer um teste de morte.

Sacrifício Final. Seja para proteger seus aliados ou para lançar uma vingança final contra seus inimigos, esta manobra de último recurso só pode ser executada por um personagem perto da derrota ou derrotado. Ela permite realizar um único ataque elevado duas escalas acima, e então o atacante faz um teste de morte. Nenhuma outra vantagem afeta esse teste. Se morrer assim, apenas recursos extremos (como clonagem seguida de memórias implantadas) serão capazes de "ressuscitá-lo".

Limite de Dano

Dentro da Constelação do Sabre, os combates espaciais ou entre unidades robóticas gigantes podem ser acirrados e extremamente rápidos, se assemelhando a duelos de destreza e precisão. No entanto, para aqueles que buscam enfrentamentos mais prolongados e estratégicos, refletindo as épicas batalhas espaciais que acontecem nas animações japonesas de ficção científica, esta regra pode ser aplicada.

O dano máximo de um ataque é igual ao Poder do atacante, mesmo quando o ataque supera a defesa do alvo por uma margem maior. Por exemplo, você tem P3, rolou 14 em seu ataque, e o oponente rolou 8 na defesa: ele perde 3PV, não 6.

Aumentos temporários de Poder também aumentam seu limite de dano. Se você tem P3 e usa um Ataque Especial (Potente) para ganhar P+2, seu limite passa a ser 5. O mesmo vale para vantagens que trocam o atributo usado no ataque, como um Ataque Especial (Preciso).

Da mesma forma, acertos críticos também aumentam seu limite, porque o Poder foi somado ao ataque mais vezes.

Usando limite de dano, adicione as seguintes regras:

• Você pode gastar 1PA após uma rolagem de ataque para ignorar o limite de dano.

• Um personagem beneficiado por escala superior não tem limite de dano.

• Ataque Especial (Titânico). Além do efeito normal, este ataque também não tem limite de dano.

• Por fim, você pode adicionar a seguinte técnica comum:

Ataque Extremo

Requisito. Luta

Alcance. Pessoal

Custo. 2PM

Duração. Instantânea

Ao realizar um ataque, você libera a sua energia total. Fazendo isso, ignora o limite de dano.

+Dano

Pela regra padrão, não importa como você é ferido – seja com socos, raios de energia, uma lata de leite em pó arremessada em sua cabeça ou palavras de desprezo. Tudo que reduz PV é considerado dano.

Mas talvez você prefira conflitos mais detalhados e estratégicos, com diferentes formas de dano, cada uma mais ou menos efetiva que outras. Para emular as animações japonesas com robôs usando armas que precisam ser tomadas para matar outros robôs, ou armas menores com vários ataques e resistências. Ou apenas um mundo com maior realismo, onde uma armadura funciona melhor contra armas, mas de nada adianta contra eletricidade. Ou palavrões!

Usar diferentes formas de dano adiciona uma rica camada tática ao jogo. Haverá oponentes mais vulneráveis a certos tipos, ou mais resistentes, ou até imunes. Descobrir essas resistências e fraquezas pode ser algo simples, bastando um teste de perícia; ou pode exigir alguma investigação prévia, ou até mesmo uma aventura inteira, para a descoberta do único ponto fraco do inimigo final.

Perceba que todos os tipos de dano a seguir incluem exemplos de combate violento, mas também exemplos de dano social. Você pode resolver um problema com bofetadas, mas também com

boa argumentação (ou um xingamento bem encaixado). Um piloto cujo robô usa armas criogênicas pode, da mesma forma, abalar adversários com a frieza de sua personalidade.

Tipos de Dano

• *Ácido*. Substâncias corrosivas, ceticismo, ironia...

• *Choque*. Eletricidade, relâmpagos, sustos, surpresas...

• *Corte*. Lâminas, objetos ou palavras afiadas. Espadas, machados, garras, carteiradas, falácias, uso de títulos, riquezas...

• *Cósmico*. Gravidade, energia estelar, solar, quântica, raios cósmicos, bizarria, horrores inomináveis...

• *Fogo*. Lança-chamas, bolas de fogo, raio laser, bombas incendiárias, fúria, paixão, sedução...

• *Frio*. Raio congelante, bolas de neve, chuva de gelo, frieza, indiferença, um fora do(a) interesse amoroso...

• *Luz*. Arco-íris, brilhos, luzes, energia vital, beleza ofuscante, simpatia, nobreza, otimismo...

• *Mental*. Tudo feito com a Vantagem **Poderes Mentais**, Psiquismo, música, amizade, amor, fofura...

• *Pancada*. Armas e ataques sem partes afiadas ou pontudas, explosões, verdades duras. Socos, chutes, clavas, martelos, pedras, bombas, granadas, urros, revelações de segredos...

• *Perfuração*. Armas pontudas, armas de fogo, palavras e gestos ofensivos. Flechas, lanças, dardos, espinhos, chifres, pistolas, xingamentos, afrontas, dedo do meio...

• *Psíquico*. Telecinesia, rajadas psíquicas, controle mental, empatia, medo...

• *Trevas*. Escuridão, sombras, solidão, negativismo, pessimismo, pesadelos...

• *Veneno*. Fumaça, toxinas, poluentes, doenças, ódio, chantagem, bullying, humilhação, maldade, rancor...

• *Vento*. Tornados, estrondos sônicos, jatos de ar, música alta, gritos...

Como você já deve ter percebido, nem todos os tipos de dano — ou suas utilizações — combinam sempre. Para uma campanha de guerra, incinerar os robôs proscritos com fogo de um lança-chamas faz sentido, mas com o fogo da paixão, não.

Também vale lembrar, você não precisa usar os tipos de dano como aparecem aqui: cada mestre pode fazer sua própria lista, de acordo com sua campanha. Pode apenas separar em material (corte, perfuração, pancada) e energia (todos os outros). Pode separar em físico e social (muito indicado). Pode pegar apenas três ou quatro itens e ignorar os outros, ou incorporar tudo em uma lista menor. Ou uma lista maior ainda, adicionando outros tipos que você mesmo pode inventar.

Trocar de Dano

Escolha um tipo de dano para seu personagem. Você não paga pontos por isso. Esse dano corresponde à sua melhor arma ou técnica. Você pode trocar para outro tipo com um movimento, mas isso piora seu desempenho ou exige esforço adicional. Mudar o tipo de dano causa Perda no ataque.

Além de seu dano básico principal, você também pode escolher um tipo diferente para cada Vantagem que causa dano. Por exemplo, você causa dano de pancada com seu Poder, mas tem um **Ataque Especial** com dano cósmico! O tipo de dano da vantagem substitui o seu tipo normal quando ela é usada, sem causar Perda. Se a vantagem não tiver um tipo de dano associado, você usa o dano padrão que escolheu para o personagem.

Mudar o dano também pode depender dos recursos à disposição. Largar a espada e lutar com os punhos faz sentido. Mas pode ser estranho um esper mudar seu ataque psíquico para raios como se estivesse em um gibi de super-herói! O mestre pode proibir trocas sem sentido, ou cobrar do jogador 1PA, como em um **Poder Surpreendente**.

Adicione as seguintes Vantagens e Desvantagens para campanhas com diferentes tipos de dano:

Adaptador 1pt

Você tem facilidade para aprender novas técnicas e improvisar armas e golpes. Carrega um monte de armas, ou sabe improvisar, ou tem muita sorte. Pagando 1PM, você pode trocar o seu tipo de dano sem causar Perda. Você mantém o novo tipo até trocá-lo novamente (pagando outro PM) ou voltar ao seu tipo de dano original (sem custo).

Ataque Especial

• **Híbrido.** Aumenta o Poder do ataque em P+1. Além disso, adicione um segundo tipo de dano. 1PM.

+Resistência 1pt cada

Escolha dois tipos de dano. Contra eles, em testes de defesa, sua Resistência é somada uma segunda vez. Você pode comprar esta Vantagem várias vezes, para mais tipos.

Invulnerável 1pt cada

Escolha um tipo de dano. Você é imune a esse dano, é impossível feri-lo dessa maneira. Você pode comprar esta Vantagem várias vezes, para mais tipos.

Vulnerável –1pt cada

Escolha dois tipos de dano. Contra você, esses ataques causam dano dobrado. Você pode pegar esta Desvantagem várias vezes, para mais tipos

+Poderes Mentais

A versão padrão desta vantagem oferece uma abordagem simplificada, porém com suas restrições. Para jogadores que buscam aprofundar sua experiência, considere o seguinte:

Habilidades Psíquicas. O psiquismo pode emular efeitos de outras Vantagens. É possível tornar-se invisível por meio da projeção mental, ou até alterar sua percepção e parecer diferente. Cada efeito tem duração de uma rodada (mas consulte abaixo) e custa em PM o equivalente a 3x o custo da vantagem em pontos. Além disso, quaisquer outros custos em PM associados à vantagem original ainda se aplicam. Por exemplo, para paralisar um alvo mentalmente, custa 3PM pela habilidade de Paralisia e mais 2PM para ativá-la.

Psiquismo Prolongado. A habilidade psíquica é flexível e potente, mas também requer mais energia. Utilizando uma ação completa e desembolsando três vezes mais PM, é possível manter um poder mental até o fim da cena. Assim, com 9PM (3PM multiplicados por três), pode-se criar um escudo psíquico que proporciona +3 de defesa pelo restante do combate, sem custos adicionais em PM.

O Psiquismo Prolongado demanda uma rodada inteira para ser ativado: se sofrer dano antes de seu próximo turno, um teste de Resistência (Psiquismo) com meta igual ao dano é necessário. Uma falha indica perda de concentração e os PM são desperdiçados.

Outro psíquico pode cancelar um poder mental prolongado com uma ação, gastando a mesma quantidade de PM (valor original, não triplicado) e efetuando um teste resistido de capacidade psíquica contra o adversário. Por exemplo, para dissipar um escudo psíquico que concede defesa +3, custará 3PM.

O limite máximo de habilidades psíquicas prolongadas que você pode sustentar corresponde à sua Resistência. Um poder psíquico prolongado pode ser interrompido a qualquer momento a seu critério, ou se você for derrotado.

+Movimentação

Terreno Difícil. Escalar uma montanha é mais difícil que correr em uma planície. Nadando, a água dificulta o deslocamento. É mais complicado atravessar as ruínas de um terremoto recente que um estacionamento vazio.

Quando um combate acontece em terreno difícil, você precisa usar o dobro de movimentos para mudar sua distância: dois para Perto/Longe e Longe/Muito Longe, e quatro para Muito Longe/Fora de Alcance.

Um teste de perícia, como Esporte ou Sobrevivência, pode vencer o terreno difícil e você se move normalmente. A meta é definida pelo mestre: 9 para um rio calmo, 12 para uma correnteza forte, 15 para um redemoinho e assim por diante.

Para o alto e avante! As distâncias também valem na vertical. Quando um personagem, cujo robô tem a Vantagem **Voo**, usa movimentos para se afastar, apenas outros que também voem poderão usar movimentos para alcançá-lo.

Você pode usar um movimento para saltar e alcançar um alvo voando Longe, sem precisar voar, mas terá Perda no teste de ataque. Não é possível alcançar alvos Muito Longe ou Fora de Alcance com um salto; para estes, você precisa da Vantagem **Alcance**.

Voar também permite ignorar terreno difícil. No entanto, alguns terrenos ou situações – cânions cheios de curvas sinuosas, fortes correntes de ar, espaços apertados – podem prejudicar um personagem voando.

Caindo. Uma queda causa 1D de dano para uma altura igual a Perto, 2D para Longe, 3D para Muito Longe e 5D para Fora de Alcance. Um teste de Esporte com meta 6 (Perto), 9 (Longe), 12 (Muito Longe) ou 15 (Fora de Alcance) reduz o dano à metade. Um salto para atingir um oponente voando não é considerado uma queda.

Viagens longas. Em viagens longas fora de combate, o mestre decide o tempo de deslocamento. Ele diz quantos dias demora para ir de uma cidade a outra, ou para chegar até a entrada da rede de túneis subterrâneos no meio das montanhas.

Quando a viagem passa por terrenos difíceis, ou oferece obstáculos, ou o grupo se esforça para chegar mais rápido, o mestre pode declarar uma meta estendida. Cada sucesso deixa o grupo mais próximo do destino, enquanto cada falha atrasa a chegada em um ou mais dias. Uma falha total pode fazer com que se percam, levando a um lugar completamente diferente!

Privações

Brigada Ligeira Estelar RPG é sobre robôs gigantes tripulados enfrentando outros robôs gigantes tripulados ou coisas bem maiores. Normalmente, ficar faminto não significa nada além de estar faminto, mas o mestre pode querer adicionar mais realismo à situação.

Talvez ocorra uma cena em que todos acabam trancados em uma cela por dias. Ou talvez os personagens estejam em ilhados em uma cidade-fortaleza de Villaverde enquanto a comida se esgota e as forças proscritas os cercam. Nestes casos, dano não será a única coisa que pode vencê-los!

Cansaço. Realizar esforço por um período muito longo deixa o personagem cansado. A cada meia hora de esforço intenso (como correr, combater ou realizar uma prova muito difícil), ele deve fazer um teste de Resistência. A meta começa em 6, e aumenta 3 a cada novo teste. A perícia testada depende da tarefa – Esporte para um esforço físico, Saber para um exame acadêmico, etc. Se falhar, cai derrotado por 1D horas.

Respiração. Quando prende a respiração, o personagem faz um teste de Resistência a cada 5 minutos, em repouso ou velocidade normal; ou a cada rodada, em combate ou cena de ação. A meta começa em 6, e aumenta 3 a cada novo teste. Pode-se usar perícias que afetam o condicionamento físico, como Esporte ou Sobrevivência. Se falhar, cai derrotado e já inconsciente; a partir da rodada seguinte, deve então fazer um teste de morte por rodada.

Fome e sede. A cada dia inteiro sem comer ou beber, o personagem deve fazer um teste de Resistência (com a perícia Sobrevivência, se tiver). A meta começa em 6, e aumenta 3 a cada novo teste; cada falha reduz a Resistência em 1 ponto (reduzindo também os PV). Se chegar a R0 e não receber nutrição, morrerá no dia seguinte. Após comer e beber, a Resistência é recuperada 1 ponto por dia.

Sono. Após um dia inteiro sem dormir, um personagem tem Perda em todos os testes e deve fazer um teste de Resistência (6). Se passar, repete o teste a cada hora, cada vez aumentando a meta em 3. Se falhar, cai em sono profundo por 2D horas.

+Escalas

Inferiores

Assim como uma escala pode ser dez vezes maior, também pode ser dez vezes menor. Você pode, pelo motivo que for, querer escalas abaixo do padrão Normal. Talvez para representar aqueles muito fracos, pequenos ou até microscópicos.

A relação entre as escalas se mantém. Uma quimera proscrita Gigante perseguindo uma criança Baixa tem dois Ganhos e críticos automáticos em seu teste. Mas quando essa mesma criança tenta acertar uma barata Minúscula com uma chinelada, é ela quem ganha os bônus.

Baixo é para seres como crianças ou pequenos animais, como cães, com capacidades abaixo de um humano adulto. Claro, estamos falando de crianças e animais *comuns* – uma garotinha com superpoderes psíquicos pode muito bem pertencer a escalas superiores!

Pequeno é para seres do tamanho de brinquedos ou animais ainda menores, como gatos, ratos e cães… pequenos. Um Chihuahua não pode ser medido sob a mesma régua que um Dogue Alemão!

Minúsculo é auto explicativo – é para seres minúsculos, quase pequenos demais para serem vistos. Insetos, ou aquele mini-robô espião, podendo ser esmagados sem que este sequer perceba.

Ilimitadas

No universo, as escalas não têm um fim definido – elas são infinitas. Grandes construções podem ser superadas por forças ainda maiores. Alguém construiu uma lua artificial em Tarso, tão grande quanto a lua terrestre, e armada até os dentes! Imagine o significado de enfrentar algo assim!

Por outro lado, não podemos esquecer do minúsculo: a nano-robótica existe e as teorias falam de realidades alternativas em dimensões quase invisíveis. Quem sabe?

Por fim, as escalas podem ser flexíveis. Um piloto ou combatente pode ultrapassar os limites padrão e continuar adicionando Ganhos e críticos automáticos a um personagem além de três escalas de diferença.

Igualadas

Quando consegue um crítico em um teste, você soma novamente o atributo. Quando está em escala superior, também. Então, ao conseguir um crítico, podemos dizer que você subiu uma escala naquela jogada.

Um 6 em um teste é considerado um crítico Gigante. Dois 6 é um crítico Colossal. E três 6, um crítico Astronômico. Assim, entre escalas diferentes, quando o lado de escala menor rola um crítico, isso reduz (ou elimina) a diferença naquele instante.

Por exemplo, se um personagem Normal rola um 6 (Gigante) em ataque contra um inimigo Gigante, as escalas se igualam e efeitos de escala não se aplicam. O alvo não terá defesa perfeita, sofrendo 1 ponto de dano automático.

Essa medida também ajuda na descrição da cena: um sucesso Colossal sempre será mais incrível que um sucesso comum. Em Brigada Ligeira Estelar RPG, basta uma boa rolagem de dados para atingir poderes astronômicos!

Bases e Fortalezas

Em Brigada Ligeira Estelar RPG, uma base (um quartel, uma estação espacial, um asteroide terraformado) pode ser considerado uma espécie de aliado, assim como veículos em geral.

Personagens que queiram possuir uma devem adquirir a vantagem, construindo-a com os pontos concedidos e tendo como exigência **Patrono** ou **Riqueza,** uma vez que a sua construção demanda recursos financeiros. Seu atributo principal é a **Resistência,** representando o tamanho da construção, além da sua capacidade de estocar alimentos e recursos para sobreviver a cercos inimigos, mais a dureza dos materiais usados.

Poder representa, por outro lado, suas defesas – leia-se guardas e soldados a serviço do proprietário para resistir a invasões. Em estado puro, ele representa os ataques de curta distância feitos por seus homens, pilotando robôs contra os que tentam invadi-la. Quanto a ataques à distância, como baterias de projéteis e grandes canhões de energia, é preciso ter a vantagem **Alcance.**

Sua **Habilidade** é nula, como de costume, e passa a ser ocupada por quem o comandar durante a defesa. Nesse sentido, não é diferente de um robô gigante ou base espacial; apenas não se move.

Uma base possui vantagens e desvantagens que exigem flexibilidade do mestre e dos jogadores para serem descritas. Um **Ataque Especial,** por exemplo, poderia ser um canhão de plasma adaptado; **Ataque Especial (Múltiplo)** poderia ser uma bateria blindada de tiro nas muralhas; **+Motivação,** um contingente de combatentes de suporte, realizando consertos rápidos e reparando muralhas. Elas terão suas vantagens, desvantagens e recursos movidos por PMs.

Em Brigada Ligeira Estelar RPG, bases militares estão no mínimo na escala Colossal – porque precisam abrigar diversos robôs gigantes na escala Gigante.

Um Momento no Tempo

É comum nas animações japonesas que um personagem conte seu passado na pior das situações, mesmo em um campo de batalha – e de repente, o tempo parece parar apenas para que tenhamos um flashback de sua história trágica ("eu fui encontrado pelo líder da TIAMAT quando estava no pior momento da minha vida…"). Outras vezes, ele apenas discute filosofia com ele ("O homem encontra sua natureza verdadeira na guerra!" "Não, isso não é verdade! Lutamos para proteger as pessoas de gente como você!").

Para trazer esse tipo de situação em suas campanhas, **qualquer personagem** pode, antes de uma batalha ou em meio a uma situação dramática, pedir **"um momento no tempo"** e "parar tudo" para esse fim. Ninguém o atacará ou à seu interlocutor**.** Ao final dele, o ouvinte deve verbalizar uma resposta dramática *("compreendo sua dor e eu também sofri na vida,* ***mas isso não justifica a morte de milhares de pessoas!")*** e fazer um teste médio (9) de Resistência. Caso falhe, o ouvinte irá sentir empatia pelo personagem e sofrerá uma condição de Perda na Habilidade por tentar demovê-lo de suas ações ou apenas por se sentir menos motivado, antes de perceber que não há diálogo possível. Essa penalidade dura 1d turnos. Caso o ouvinte tenha sucesso, lamentará, mas não se deixará abalar!

Quem apela para essa regra tem que interpretá-la. Se o jogador pedir Um Momento no Tempo mas descrever tudo brevemente, em terceira pessoa, o mestre deveria vetar seu uso ou penalizá-lo em XP. Por outro lado, o mestre também deveria embarcar no exagero e narrar tudo cinematograficamente: "você pode, enquanto ele fala, até ver o céu azul da floresta na qual ele vivia, e visualizar um pequeno cervo bebendo àgua à beira do rio…"

O mestre pode querer evitar abusos dessa regra. Então, caso os jogadores comecem a invocá-la em excesso e prejudicar o fluxo das sessões de jogo, o mestre tem direito estabelecer o limite de um número correspondente ao Poder do jogador (Carisma, lembram?) – ou seja, um jogador com P3 só pode invocar o momento no tempo por três vezes por sessão no máximo – ou, em casos extremos, pode exigir o gasto de 1PM sempre que o momento no tempo for invocado. Uma coisa é caracterização, outra é monopolizar a mesa!

Combate em Massa

Brigada Ligeira Estelar RPG possui um sistema voltado para ação veloz. No entanto, também é um cenário épico, com grandes batalhas espaciais. Para simular tais batalhas sem perder a agilidade do sistema, usamos as regras de unidades de combate.

Uma unidade de combate é um grupo de soldados (ou robôs, naves, etc.) com estatísticas iguais e que agem em conjunto. Imagine um combate entre duas

guardas regenciais, cada uma com dezenas de hussardos e lanceiros. Em vez de controlar os pontos de vida de cada hussardo e lanceiro – o que seria um pesadelo –, o mestre pode juntar todos os hussardos em uma unidade e todos os lanceiros em outra unidade. Assim, em vez de dezenas de combatentes, o mestre teria que controlar apenas dois.

Uma unidade possui as características das tropas que a compõem, mas possui uma escala um passo maior. Ou seja, uma unidade de soldados (normalmente escala Normal) teriam escala Gigante; uma unidade de robôs (normalmente escala Gigante) teriam escala Colossal, e uma unidade de belonaves (normalmente escala Colossal) teria escala Titânica. Assim, um único soldado não teria muitas chances contra um batalhão inteiro, mas uma única unidade poderia enfrentar esse mesmo batalhão de igual para igual. Não é importante saber o número exato de membros em uma unidade; use o número que for coerente para a história.

Embora possa funcionar de maneira independente, uma unidade também pode possuir um líder. Uma unidade com um líder pode usar a Habilidade do líder no lugar da sua própria. Além disso, o líder de uma unidade pode fazer uma das seguintes ações por turno, antes da ação de sua unidade.

Lutar em Conjunto: você ataca ao lado de seus subordinados. Faça um teste de Luta (9), conforme o tipo de ataque que sua unidade for fazer. Se você for bem-sucedido, sua unidade recebe Ganho no ataque por este turno.

Formação Defensiva: você protege seus subordinados. Faça um teste de Luta (9). Se você for bem-sucedido, sua unidade recebe Ganho em sua defesa por este turno.

Inspiração: você inspira seus subordinados para que eles realizem façanhas incríveis. Faça um teste de Influência (9). Se for bem-sucedido, sua unidade recebe um modificador de **Ataque Especial** à sua escolha (como Perigoso, Poderoso, etc.) durante este turno. Caso o personagem tenha a vantagem **Motivador**, sua unidade receberá dois modificadores ao invés de um.

Manobra Tática: você manobra seus subordinados para que eles obtenham uma vantagem como terreno elevado, cobertura, etc. Faça um teste de Habilidade (9). Se você for bem-sucedido, sua unidade recebe os benefícios de uma vantagem que você possua durante este turno. Para cada vez além da primeira que fizer esta ação no mesmo combate, a meta do teste aumenta em 1.

Reagrupar: você motiva seus subordinados, fazendo com que se esforcem além de seus limites. Faça um teste de Influência (9). Se você for bem-sucedido, sua unidade recupera 1d PV ou 1d PM. Para cada vez além da primeira que você fizer esta ação, a meta aumenta em 1.

Em princípio, qualquer personagem jogador pode ser líder de uma unidade, mas o mestre pode exigir alguns requisitos, tanto em termos de regras quanto em termos de história. Em termos de regras, talvez o personagem precise ter uma perícia ou vantagem específica (como **Estratégia** – uma especialização de **Luta** – ou **Comando).** Em termos de história, simplesmente siga o bom-senso: um batalhão de hussardos não teria problemas em se subordinar a um oficial hussardo, mas dificilmente seguiria as ordens de um jornalista... Mas, como sempre, a diversão deve vir em primeiro lugar. É melhor torcer as regras ou a história do que deixar um jogador de fora da cena.

Sobre Unidades e Hordas

Qual a diferença entre Unidades e Hordas?

Unidades têm líderes e especializações. São instrumentos de estratégia. Obedecem a comandos. Não são apenas soldados armados surgindo por todos os lados. Uma batalha entre duas unidades, ou até mesmo entre dois exércitos, pode ser definida como estratégia contra estratégia, onde os dois lados sabem o que fazem. A figura do comandante é muito importante.

Hordas, por sua vez, são simples-

mente um amontoado de gente armada que surge sem parar de todos os cantos, por onde os heróis abrem caminho. Pense em nossos heróis com sabres na mão, e de repente uma turba de assassinos com facões em riste quer seu pescoço. Eles são uma horda e cabe aos nossos heróis debulhá-la antes de enfrentar o oponente de verdade. O oponente da horda não é o exército; é o indivíduo. Ela é um veículo para que os protagonistas possam demonstrar sua força.

Nesse sentido, a horda existe para ser vencida pelos heróis; uma unidade existe para ser vencido por algo maior do que os próprios heróis.

Lutando contra hordas

Hordas são uma turba que não parece terminar nunca, contra a qual os personagens abrem caminho à força! Elas são construídas como um personagem comum, tendo características, vantagens e desvantagens, mas seguindo algumas regras especiais.

• **Pontuação:** uma horda típica deve ser feita com pontuação um nível inferior à dos personagens. Se quiser uma horda que represente um desafio sério, a construa com a mesma pontuação que os heróis, ou até um nível acima.

• **Pontos de Vida:** devido à quantidade de membros, uma horda possui seus pontos de vida multiplicados por 10. Isso quer dizer que uma horda com R1 terá 10 PVs; com R2, terá 20 PVs, e assim por diante. É possível aumentar sua escala: uma horda de robôs de escala Colossal pode estar em escala Titânica e a cada aumento de escala, multiplique por 10 o resultado (Pode parecer muito, mas lembre-se que ela terá essa quantidade para enfrentar o grupo inteiro, não um único oponente – ver a Técnica **Convocar Tropas).**

• **Sem Ação, Sem Motivação:** uma horda não possui **PM** ou **PA.** Convenhamos, a graça nesse caso é ver seu robô de combate enfiar uma espada de energia e ele explodir enquanto você já dirige o próximo ataque contra o oponente seguinte!

• **Ataques:** uma horda sempre pode realizar um ataque por rodada contra cada oponente que está enfrentando. Se for um grupo de quatro personagens, portanto, ela terá direito a quatro ataques nesta rodada – exatamente um contra cada um deles; ela não pode deixar de atacar um inimigo para usar o ataque correspondente em outro.

• **Movimentos:** hordas não realizam movimentos. Na verdade, elas nem precisam – já estão em todo lugar de qualquer forma!

• **Fraqueza:** hordas são especialmente suscetíveis a ataques de área, que atingem vários de seus membros de uma só vez. Assim, qualquer ataque que atinja uma área maior do que apenas um personagem tem o seu dano duplicado.

Valor

A história da humanidade está repleta de gente que se meteu em duelos, partiu para brigas, empreendeu jornadas arriscadas e fez grandes besteiras – tudo por questão de honra, princípios ou orgulho. E na Constelação do Sabre, isso faz parte da cultura do cenário! Falamos de personagens pouco dispostos a baixar a cabeça e prontos para brigar caso alguém tente passar por cima deles.

Isso muda a forma com que o mundo o olha: se você estiver à altura das próprias bravatas, será respeitado ou pelo menos temido. Por outro lado, caso não seja capaz de se ombrear às suas atitudes, prepare-se para o ridículo na frente dos colegas, das multidões e daquela pessoa que você tanto desejava impressionar.

E aqui entra o **Valor (VAL).**

O mestre normalmente pode conceder Pontos de Ação temporários aos jogadores de acordo com seus atos mais destacados e que os mantenham dentro do personagem. Todo protagonista iniciante começa com o Valor zero. Cada vez que receber um PA extra durante a aventura, ele também acrescenta um ponto de Valor à sua ficha – e estes podem ser acumulados.

Quando ele chegar a VAL10, ele pode gastá-los de uma vez. Nesse caso, todos os seus dados tem resultado 6 e ele tem direito a executar algo que pode ser considerado um verdadeiro **milagre** – se isso acontecer, o seu VAL será zerado mas o ato terá acontecido. Só pode não ter boas consequências, então pense bem se seu milagre for entrar sozinho no canhão da máquina astronômica da destruição, explodi-la por dentro e sair inteiro do outro lado.

No entanto, enquanto ele não fizer esse gasto, seu VAL continuará não passando de 10… e o personagem ainda pode *perder* esses pontos, então precisa continuar mantendo seu valor em dia. Eles são *muito* flutuantes!

Quanto mais cometer atos que o engrandeça (ou que não permite que ele seja diminuído) a si e aos demais, mais Valor um personagem terá. Note que, dentro dos seus respectivos contextos, mesmo um vilão tem suas formas de mostrar Valor. Em se tratando de oficiais hussardos imperiais, isso inclui:

- Buscar o oponente mais forte;
- Ferir-se deliberadamente para deixar as coisas mais justas contra um oponente mais fraco;
- Se meter em risco impensado por pessoas que estão sendo ameaçadas por um inimigo desconhecido;
- Fazer um oponente cruel e temido ser alvo de risos com suas bravatas;
- Tentar superar uma desvantagem que não represente um código de honra;
- Arriscar-se à perda de posição ou punição ao desafiar alguém em nome dos outros;
- Tomar uma atitude que vai prejudicar você, em benefício daqueles que precisam;
- Ser desafiado a fazer algo, aceitar e mostrar a todos que sim, você pode fazer.

É importante lembrar: dependendo do meio onde o personagem trafega, podem haver diferenças nesta lista. Um caçador de recompensas não vai ficar mais popular no meio mostrando seu altruísmo. Da mesma forma, uma cortesã, acostumada a combates sociais, tem várias formas de cobrir essa lista. "Ferir-se deliberadamente para deixar as coisas mais justas" definitivamente não é uma delas.

CAPÍTULO 06
O MESTRE

"O destino separa os fortes dos fracos, verdade, mas a fraqueza e a fortaleza estão em nosso interior. Eles jogam dados com o universo, mas nossas respostas aos resultados são quem determinam suas bênçãos e maldições."

Alaatin Bahtiyar, cosmólogo e metafísico do templo de Algazali em Ottokar.

Na introdução deste livro, definimos de forma bem sucinta o papel de Mestre. Aqui, podemos entrar em detalhes. O mestre – normalmente, aquele que compreendeu melhor as regras do jogo – funciona de forma análoga ao diretor de um filme (ou de um episódio de animação), tomando uma história (sua ou de outra pessoa, no caso de uma aventura pronta) e conduzindo o rumo dos personagens através dela.

O Papel do Mestre

O primeiro passo para o mestre de jogo é ler este livro e conhecer as suas regras. É ele quem vai decidir o Tom de Campanha (pág. 186), se vai mestrar uma aventura isolada ou uma longa sequência de episódios. É ele também que vai fazer a pesquisa de campo – leia-se, assistir um monte de desenhos animados para ter uma ideia do que espera seus jogadores na mesa.

O mestre também narra as aventuras; este livro possui ao seu final uma aventura pronta, **O Prisioneiro Inimigo,** para introduzir os jogadores ao gênero, mas a verdade é que cedo ou tarde ele precisará inventar suas próprias histórias. Não é preciso que sejam originais. Um episódio de alguma série animada, algum filme não-relacionado a robôs gigantes pode ser adaptado para o novo cenário – você descobrirá que não importa a sua origem, os jogadores virarão a trama de pernas para o ar de qualquer maneira… e é isso que se espera deles mesmo.

Não é uma competição: o papel básico do mestre é jogar adversários e elementos de trama no caminho dos personagens para que estes as enfrentem ou interajam. É como se fosse o diretor em um filme onde os personagens são os atores mas o roteiro é escrito através de seus atos. Também pode ser comparado ao papel de árbitro em uma brincadeira de mocinho e bandido, para evi-

tar aquelas discussões de "eu acertei você!" "Não, EU acertei você!" A seu favor, você tem regras. Mas você tem a autoridade até mesmo para quebrá-las se for preciso!

De modo geral, em um gênero como fantasia medieval (o gênero mais popular entre os RPGs), a força bruta e o bom senso resolvem: os personagens entram em masmorras com suas espadas e arcos, encontram monstros, os vencem e vão pegando tesouros, poções e armas pelos cantos. Temos um oponente final e caso eles o derrotem, vão ter acesso a um tesouro maior. Talvez essa simplicidade explique o apelo duradouro do gênero e não há realmente nada de errado com ela.

É possível transplantar essa simplicidade para Brigada Ligeira Estelar RPG: imagine uma unidade de oficiais da Brigada com a missão de resgatar um grupo de engenheiros e projetistas que desenvolvem um projeto secreto para o Império, capturados por uma milícia em um enorme asteroide terraformado internamente, no qual vivem quase milhares de pessoas. Eles invadem secretamente o asteroide e vão passando pelos demais soldados, capturando suas armas, recarregando-se com sua munição e usando seus tepeques a medida que os próprios recursos se esgotam. No final, o grande inimigo-chefe se apossou da tecnologia secreta e está usando-a em um inacreditável veículo flutuante de cinquenta metros, cheio de armas. O grupo precisa se unir e o vence. Não é complicado.

Mas a coisa não precisa ser tão simples: e se na verdade quem estiver por trás disso sejam corporações desejosas de tirar a estatal imperial da jogada? Assim, eles reuniram, intermediados por mercenários corporativos, um grupo de desordeiros de vários mundos e os transformaram em uma milícia – agora esses selvagens estão se voltando contra a população que vive e trabalha lá. Com isso, nossos heróis estão distraídos pelo fato de que o inimigo está atacando inocentes neste momento e não podem ignorar os atos de violência que testemunham – e o objetivo primário deles é resgatar a equipe de responsáveis pelo protótipo. O que eles devem fazer? Cumprir sua missão prioritária ou ajudar aqueles que precisam de ajuda com mais urgência? Parabéns, você adicionou um *dilema* aos personagens!

Além disso, o gênero tem suas complexidades próprias. Mas disso falaremos mais adiante.

Atribuições do Mestre

Estamos nos repetindo ao dizer que, se Brigada Ligeira Estelar RPG fosse uma animação japonesa, o mestre seria o diretor de animação – mas ao mesmo tempo há poucas definições tão claras quanto esta.

O mestre descreve aos jogadores os eventos imediatos no cenário, controlando tanto as cenas quanto o momento dos inimigos aparecerem no caminho. Sua palavra é final. Ele até pode contrariar as regras presentes neste livro – uma regra só existe caso o mestre permita – ou inventar suas próprias regras durante o jogo… mas é de bom tom avisar isso aos demais jogadores, certo?

A palavra do mestre é definitiva. Ninguém quer tirar uma tarde inteira do seu tempo para perder com discussões sobre regras ou situações de jogo. Atribuir esse poder final de decisão ao mestre ajuda a manter as coisas em ordem na mesa.

De resto, é tudo simples: o jogador tenta agir com o personagem, o mestre diz se ele teve sucesso ou falhou. Ele também dirá como deve realizar sua ação, jogar os dados e quais os resultados necessários ("ok, a dificuldade é média. Jogue um dado").

Enfim, o mestre precisa:

Conhecer as regras – até para quebrá-las.

Ler este livro todo – para saber como tudo funciona e ensinar as regras para o resto do grupo.

Trazer aventuras – criando ou trazendo histórias prontas, tendo o direito de alterá-las para adequá-las ao seu grupo.

Tomar decisões – o mestre pode banir qualquer elemento deslocado na aventura, sejam vantagens, desvantagens ou tipos de personagem.

Ser honesto de cara – se houverem normas ou modificações nas regras, apresente-as aos jogadores *antes* do primeiro dado ser rolado.

Como assim, "quebrá-las?"

Uma regra pode ser oficial e estar no Manual, mas o mestre pode ter algum bom motivo para evitá-la.

O melhor exemplo é todo o capítulo **+Regras**. O livro básico foi planejado para funcionar apenas com as regras padrão, é a forma mais simples e rápida de jogar. Tudo que está em +Regras é adicional, opcional (menos os atributos nulos. É complicado pensar Brigada sem isso). Um jogador pode se interessar em usar algo que esteja ali, mas só poderá fazê-lo com permissão do mestre. Ou será o mestre a decidir usar um ou mais trechos.

Regras padrão também podem ser proibidas. O mestre pode barrar alguma vantagem que ele acredita não funcionar em sua história, ou ser muito apelativa contra os adversários. Pode fazê-lo também por achar que não combina com o gênero. Se alguém quiser meter algo fora do nosso escopo *sci-fi* no cenário, isso precisa ser combinado com os jogadores antes da sessão começar.

Algumas vezes o mestre vai proibir uma vantagem ou arquétipo porque está guardando aquilo para um evento especial, único. Apenas o vilão final tem aquela vantagem proibida, apenas o Coadjuvante misterioso pertence àquele arquétipo. Ou porque será uma recompensa conquistada mais tarde: de que adianta gastar pontos com um Artefato se algo assim está guardado nas ruínas desconhecidas de um passado distante?

Portanto, os jogadores devem seguir as regras permitidas. O mestre, não. Ele pode construir NPCs como quiser, com quaisquer perícias, vantagens, desvantagens e arquétipos, sem preocupação com pontos. Mas cuidado! A pontuação é importante para medir o poder de um personagem, sem deixar forte ou fraco demais. Pense em um game qualquer: primeiro lidar com inimigos fracos, então cada vez mais fortes, chegando ao chefão final apenas depois de evoluir muito.

Ainda: embora o mestre não precise seguir regras, quebrá-las o tempo inteiro vai apenas confundir os jogadores, deixá-los incertos. As regras existem para mostrar como o mundo de jogo funciona. Quando o mestre escolhe anular o acerto crítico do jogador sem motivo algum, ele não poderá mais confiar em seu próprio personagem. Vai se sentir enganado, e com razão – não há garantias de que seu esforço e habilidade serão recompensados no final. O mestre pode violar regras, mas nunca sem um bom motivo.

Arbitrar o jogo – conduzir tudo de forma justa. RPG não se trata de pôr "jogadores contra mestre" e é preciso ser sábio ao tomar decisões.

Dirigir, não mandar – ouvir os jogadores e deixá-los conduzir a história, mas lembrar-se sempre: a decisão final é do mestre.

Explicar o Cenário de Campanha – os jogadores precisam conhecer o mundo do qual seus personagens farão parte. O mestre explicará.

Dramatizar tudo – o mestre precisa atiçar a imaginação dos jogadores. Não fale em regras: fale sobre a cena, seus sons, imagens e cheiros.

Recapitular – em caso de dúvida, pare tudo e veja o que os personagens estão fazendo. Isso é importante para pôr a aventura nos trilhos.

Manter o time reunido – cenas individuais podem eventualmente ser importantes, mas limite-as… e reúna o grupo o mais rápido possível.

Improvisar soluções – se os personagens estiverem paralisados em uma cena, o mestre cria algum gancho para fazê-los andar.

Interpretar – enquanto cada jogador interpreta seu personagem, o mestre precisa interpretar todos os coadjuvantes e antagonistas.

Trapacear – o mestre pode ocultar suas rolagens dos jogadores, eventualmente alterando um resultado inconveniente para a história.

Se Divertir – se você está mestrando e não está se divertindo com os demais, pode ter certeza: você está fazendo algo errado.

É importante lembrar: o mestre não é, ou não deveria ser um tirano. Ao decretar o banimento prévio de um elemento, por exemplo, ele apenas procura garantir uma experiência melhor para os jogadores. Por exemplo, em uma campanha voltada à guerra

contra os proscritos, sem foco em intriga, ele pode decretar o banimento de Protagonistas mais talhados para esta (Cortesãs, Fidalgos, etc.) salvo no caso de alistamento nas frentes voluntárias. Isso não é para jogar água fria em ninguém – é apenas para evitar personagens perdidos em meio a uma aventura para o qual eles não foram bem pensados, estragando a diversão do jogador. Mas, é claro, se o jogador tiver uma ideia de como seu personagem pode ser encaixado no time sem problemas, ele e o mestre devem conversar.

Organizando seus Jogadores

O que é preciso para jogar qualquer RPG? Em primeiro lugar, você precisa de jogadores. De forma geral, um jogador assume o papel de mestre de jogo, tendo uma história em mãos, e os demais criam seus personagens para interagir nesse cenário.

Uma aventura em Brigada Ligeira Estelar RPG pode durar de 30 minutos a mais de quatro horas, dependendo do número de jogadores. O mestre precisa lidar com isso.

Uma aventura opera em dois níveis estruturais: o de **completitude** e o de **continuidade.** Toda aventura tem um núcleo próprio a ser resolvido: se os jogadores não alcançaram o objetivo da aventura, ela não pode ser considerada "concluída" e eles não deveriam ganhar pontos de experiência por isso.

Por outro lado, costurando várias aventuras, há um contexto maior a recompensar os jogadores presentes toda semana em sua campanha. Se ainda restar uma boa parte dela para jogar, você pode simplesmente dizer "continua", como nos bons desenhos animados nipônicos.

Para uma sessão de jogo de Brigada Ligeira Estelar, o ideal é um grupo de quatro a seis jogadores (mestre incluso). Os Perfis (e se possível a sua não-repetição em mesa) ajudam a estabelecer uma dinâmica funcional dos jogadores como grupo, formando um arranjo estrutural. Caso os jogadores jamais tenham jogado um RPG na vida, talvez seja interessante fazer fichas prontas de cada tipo dentro da estrutura "Ponto-Contraponto-Músculo-Cérebro-Coração" (em todas as suas variações).

Como será o time de vocês?

Talvez a primeira pergunta para os jogadores na mesa não devesse ser "como serão seus personagens?", e sim **"como será o seu time?"**

Lembram do que falamos no começo do livro? Enquanto no ocidente tendemos a agrupar personagens individuais de uma forma mais frouxa, há um senso de grupo muito importante nas produções orientais (e lembrem-se, Brigada Ligeira Estelar RPG foi inspirado nelas!). Mesmo grupos mais heterogêneos procuram se unir em torno de um eixo comum (ver Perfis, páginas 66-68).

O jogador precisa sentir ter parte nas decisões coletivas, mas parte da função do mestre aqui é bater o martelo caso a discussão se demore demais. É claro, o mestre pode fazer propostas. "Olha, para essa trama é interessante pelo menos um personagem da Brigada. Que tal se vocês forem convocados por um agente de inteligência para missões especiais?"

Feito isso, eles podem se ancorar nos perfis desejados. Lembrem-se, é um time e nele deve haver espaço narrativo para todos – até para os personagens do contra!

Obviamente, jogadores mais experimentados saberão construir seus personagens e montar a sua própria dinâmica.

O que recomendamos, sempre, é procurar ter em mente uma estruturação que facilite a formação de grupos organizados por trás dos personagens. Guardas, milícias, tripulações… tudo isso para dar foco aos jogadores na hora de criar os personagens e evitar levar o mestre à insanidade. Se os jogadores estiverem pouco dispostos a entrar em uma organização maior, talvez seja interessante estimulá-los a criar a sua própria – basta determinar o foco dela.

Advertência para o Mestre

Apesar de tudo, as estrelas em uma história são os personagens que a protagonizam. O mestre de jogo precisa ter isso em mente: *isso não é uma competição.* Personagens e mestre se unem, em uma sessão de RPG, para construir uma aventura que divertirá e ficará na lembrança de todos. O mestre não sairá como um vencedor caso ele tenha matado todos os demais personagens como oponentes (por outro lado, se os personagens decidiram se sacrificar para vencer um último e mais perigoso oponente no final de tudo, eles podem ter providenciado um final memorável a uma campanha sensacional). Tanto o mestre de mão muito aberta quanto o mestre turrão e rígido estarão fazendo algo muito errado.

Sendo Brigada Ligeira Estelar RPG inspirado em conceitos que vem de uma mídia específica, de um local específico, com uma estética específica, é possível dizer que o melhor comparativo é que seus jogadores serão *os personagens – e espectadores – de seu próprio anime*. Não é interessante que seus personagens morram ou sofram gratuitamente. Por outro lado, nada do que esses personagens fazem terá valor se tudo for fácil para eles e haja uma certeza absoluta de que eles sairão vivos dessa história. É claro, se um protagonista fizer algo realmente estúpido ou cruel, o mestre não deveria ignorar as consequências de seus atos.

É importante ter imaginação e flexibilidade. É importante saber dramatizar para inserir seus personagens em um mundo que não é o deles. Mas, e isso é importante, a primeira coisa que um mestre deve ter em mente é ser, antes de mais nada, justo.

Por fim, o futuro mestre precisa ter em mente que quem está nesse papel tem um pouco mais de trabalho do que os jogadores – e no caso específico de um material derivativo de conceitos específicos, ele precisa ter uma ideia mais clara do gênero que tem em mãos.

Robôs Gigantes e Duelos de Sabre

Em Brigada Ligeira Estelar RPG, os jogadores são habitantes da Constelação do Sabre, lar de um império espacial (a "Aliança Imperial do Sabre"), e seus personagens

Os Três Pilares do Cenário

Antes de um mestre pensar em sua campanha, ele deveria ter em mente que o cenário tem três pilares principais inspirados pela animação japonesa.

A Brigada: representa o modo mais clássico: os personagens são jovens combatentes que cumprirão missões enquanto tentam equilibrar isso com sua busca pessoal por felicidade. É o coração do cenário, o primeiro e mais forte pilar, e pode ser encontrado em séries como *Mobile Suit Gundam, Superdimensional Fortress Macross* e *Patrulha Estelar (Uchuu Senkan Yamato no original)*.

O Império: representa um aspecto frequentemente usado como pano de fundo no primeiro: os personagens podem até pilotar robôs gigantes – mas estão imersos em um cenário de intriga política no qual eles podem ser esmagados por forças mais poderosas do que uma arma. Este pilar pode ser encontrado em séries como *Code Geass, Aldnoah Zero* e *Lenda dos Heróis Galácticos*.

A Margem: representa em um aspecto à parte dos dois primeiros, com foras-da-lei, ou rebeldes de vários tipos – ou meras pessoas comuns. Muitas vezes eles cuidam dos próprios interesses mas, usualmente, eles costumam ser envolvidos por circunstâncias acima do controle e acabam lutando por algo maior. Este pilar é o de séries como *Combat Mecha Xabungle, Capitão Harlock* e *Gundam X: Iron Blooded Orphans*.

Os pilares interagem entre si, mas preferencialmente a campanha deve ser centrada apenas em um – ele será a viga-mestra. Cada ocupação se encaixa melhor com um pilar, embora os demais possam orbitá-lo e até fortalecê-lo. Fale sobre os jogadores sobre o tom da campanha, evitando maiores surpresas, mas sendo honesto – o personagem pode ficar sem ter o que fazer caso escolha algo deslocado dos pilares de sua trama. E não esqueça: a ficção científica não é um pilar, mas a **base** aonde esses pilares se encaixam. Sem ela, você estará contando *apenas* histórias de ação ou de guerra que, por acaso, se passam no espaço ou em outros planetas.

comandarão robôs gigantes. Sua missão, como membro do Corpo de Guarda da Brigada Ligeira Estelar – ou outro tipo de aventureiro – é proteger as pessoas comuns da constelação e defender um projeto de justiça para a humanidade, ameaçado tanto por invasores interestelares quanto por nobres conspiradores e milícias radicais.

Este cenário nasceu da inspiração de toda uma cultura de animação de ficção científica existente no Japão, e não apenas de seus robôs gigantes como também de suas *space operas* mais famosas. Isso determinou a visão que norteia a ambientação: ele parte em espírito dos princípios clássicos do gênero.

A Space Opera

A *Space Opera* – literalmente, Ópera Espacial – é um subgênero da ficção científica que envolve aventuras heroicas ambientadas no espaço sideral ou em outros mundos, envolvendo conflitos entre oponentes com habilidades avançadas, armas e outras tecnologias. São épicos sobre super-ciência, coloridos, dramáticos, focados em personagens centrais pensados para despertar empatia e usualmente ambientadas em futuros distantes ou em diferentes planetas. Seu tom é quase sempre otimista, em meio a guerras espaciais, pirataria, impérios interplanetários e elementos militares. Sua ação é em grande escala, contra desafios realmente grandes. Em termos mais reconhecíveis na cultura pop, filmes como *Guerra nas Estrelas* e *Guardiões da Galáxia* são Óperas Espaciais no sentido mais puro da palavra.

No entanto, assim como há o espacial, há a ópera na combinação – e ela é importante. Tudo é excessivo e em grande escala. Há essa sensação "maior do que a vida" tanto nas ameaças e cenários quanto nos sentimentos e comportamentos dos personagens. Quer algo mais operístico e teatral, no bom sentido, do que uma reviravolta melodramática como *"Luke, eu sou seu pai?"*. É a ópera quem separa o gênero da mera "fantasia no espaço" ou "faroeste no espaço", como ele é frequentemente descrito.

Não que a Ópera Espacial não beba seu quinhão da capa e espada e do faroeste: são características tradicionais do gênero. No entanto, a transcrição cultural da *space opera* para o Japão acabou particularizando tudo à seu modo e, talvez, expondo mais o lado operístico em comparação à sua contraparte norte-americana. Talvez o mais visível seja a troca dos alienígenas estranhos e/ou monstruosos por seres humanóides em nome da empatia com o oponente (e a abertura para o melodrama. Convenhamos, o clichê dos "apaixonados lutando por lados oponentes" beira o vergonhoso de tão manjado!)

Brigada Ligeira Estelar RPG é uma *space opera* – mas vai além disso (ver o box "Além da Space Opera" na página 184).

"Real" Robot?

Além da *Space Opera*, este cenário tomou para si os conceitos do *Real Robot* – um universo onde os robôs são industriais e pilotáveis (em contraponto ao super-robot, mais super-heroico), e guardas inteiras de robôs gigantes protegem mundos de ameaças externas. Nesse contexto, seus robôs gigantes não *deveriam* ser encarados de forma muito diferente de naves espaciais, tanques ou caças aéreos, certo?

Errado – porque isso só é verdade *superficialmente***.**

O robô gigante ainda é um personagem, tem peso simbólico, é a face da série; ele não é apenas uma máquina, e isso é uma herança do *Super Robot* presente no *Real Robot*. A ideia de hussardos espaciais atende a isso: eles não eram meros soldados nos campos de batalha. Os hussardos do Século XIX se vestiam com um uniforme exuberante e até desnecessário dentro de um ponto de vista realista – isso na vida real, inspirados nos míticos hussardos poloneses da Idade Média para compor sua imagem (estes, a propósito, colocavam asas em suas armaduras!). Aqui, *o legado novamente é evocado em um futuro distante,* quando a humanidade mais precisa dele.

Por isso mesmo, um robô gigante jamais deveria ser um mero tanque com braços e com pernas.

Ainda sobre a inspiração histórica, ela chega a ser mais surpreendente do que a ficção: o hussardo das tropas napoleônicas tem um perfil psicológico muito próximo ao conceito nipônico do **Nekketsu,** associado aos pilotos dos robôs gigantes dos anos 70 – e o termo significa "Sangue ardente",

marca registrada de protagonistas heroicos que defendem valores como a coragem e a superação. Eles usavam vestes inacreditavelmente exuberantes para um oficial em campo de batalha e… isso em um exército militar da vida real! Reparam como o conceito de hussardos futuristas concilia, por vias tortas, *duas* tradições de robôs gigantes?

Brigada Ligeira Estelar RPG é uma *space opera* e um *real robot*.

Clichês Típicos

O conceito do *Real Robot* (em contraponto ao *Super Robot)*, poderia ter sido mais radical logo no berço. Yoshiyuki Tomino, criador da série *Gundam*, queria uma abordagem mais, digamos, "realista", mas os produtores temiam uma rejeição dos garotos, acostumados com robôs coloridos de cem metros com armas absurdas. O resultado disso foi um meio-termo entre os super-robôs e os conceitos *sci-fi* "sérios", mantendo a velha aura e alguns exageros nessa nova roupagem. Essa foi a *melhor* coisa a ter acontecido. O "Real" do *Real Robot* é bem relativo, e termos como "super" e "real" não chegam a delimitar *tons* de história ou definir o nível de poder usado nessas séries. É possível haver super-robôs pé-no-chão e *real robots* capazes de feitos incríveis com armas mirabolantes. Não há uma fronteira discernindo plenamente os dois lados. Mas há clichês recorrentes – e eles são parte da diversão.

• **Aristocratas Europeus do Espaço.** Um legado da trilogia de Nagahama e de certa influência europeia na modernização cultural do Japão ao longo do Século XX. Trajes de época europeus em cenários e naves futuristas são opcionais, mas bem comuns. Nem *Macross* escapou dessa (no recente *Macross Delta*).

• **Compartilhe seu Clichê.** Os ases mascarados de *Gundam* e as cantoras superpoderosas de *Macross* são marcas registradas de suas respectivas franquias, mas isso não os impediu de serem conceitualmente apropriados por diferentes criadores em outras séries. Caso surja um novo conceito, ele sempre se multiplicará. Basta lembrar dos malditos personagens deprimidos propagados por *Neon Genesis Evangelion*…

• **En Garde, Dogfight!** Ou "Barão Vermelho versus *Top Gun*". Um jovem e intempestivo piloto, preferencialmente em seu primeiro combate, derrota o grande ás inimigo – e ele, orgulhoso, irá vingar sua honra a qualquer custo. Aguardaremos o grande duelo no final.

• **É Space OPERA!** Novamente, uma herança capa-e-espada de raiz europeia de Nagahama incrustada no nascente *Real Robot*. O folhetim é seu amigo! Paixões proibidas, segredos do passado tirados da cartola da trama, reviravoltas…*"Relena, você é a princesa desaparecida do Reino de Sanc!"*

• **É SPACE Opera!** Sempre há uma linha de trama reforçando o aspecto da ficção científica. Dos Newtypes em *Gundam* às bactérias alienígenas em *Macross Frontier,* o *sci-fi* não se limita aos robôs gigantes e naves. Alguma linha de trama desenvolve algum tema maior ligado à ficção especulativa. *Isso é importante*.

• **Falando a Gente NÃO se Entende.** Pilotos inimigos parecem ligar seus comunicadores e trocar longas e dramáticas conversas antes e durante os combates em seus robôs. Ninguém sequer *pensa* em acertar um tirambaço neles nessas horas, pode ter certeza – no máximo, um segundo depois da conversa terminar! A regra "um momento no tempo" foi criada para trazer esse elemento à Brigada Ligeira Estelar RPG.

• **Inimigos Humano(ide)s.** Em nome da identificação e do fator folhetinesco, muitíssimo raramente os inimigos são alienígenas demais. Normalmente são humanos, ou alienígenas com aparência humana e algum diferencial cosmético (como cores exóticas de cabelo e pele ou detalhes mínimos, como chifres ou orelhas pontudas).

• **Mísseis. Muitos Mísseis.** Baterias de mísseis são disparadas em massa e eles fazem todos os tipos de curvas pelo caminho, deixando um rastro de energia, fumaça ou qualquer coisa, partindo de ângulos improváveis e subitamente alterando sua rota para atingir seus alvos. É visual puro, mas faz parte do show.

• **Mulheres na Ponte de Comando.** Outra cria de *Macross* espalhada por todo o gênero. Nesses casos, o capitão costuma ser o único homem na ponte de comando. Não é uma regra escrita em pedra: há casos aon-

de uma capitã tem uma ponte de comando composta apenas de homens. Outros simplesmente povoam seu elenco de acordo com a conveniência dramática.

• **Novelinha Adolescente.** Dentro daquela grande nave com uma enorme arma de energia emprestada de *Patrulha Estelar* (clichês se multiplicam, lembra?), sempre teremos pilotos de robôs gigantes jovens, bonitos e com os hormônios à solta. Junte dois mais dois. Ah, sim: isso também explica os trajes espaciais colantes…

• **O Protótipo/Robô Especial.** Como há vários robôs iguais em um cenário aonde todos são fabricados industrialmente, determinar o robô dos protagonistas é crucial. A regra mais comum é a do *protótipo* – um robô inovador, com vantagem sobre os demais. Geralmente ele é encontrado ao acaso pelos protagonistas – ou roubado dos vilões, mas o robô pode ser cedido ao protagonista para uma missão especial. Outra opção (mais recomendada em nosso caso) é fazer dele uma variante altamente customizada, com armas personalizadas e detalhes próprios de aparência. No final, o importante é apontar e reconhecer logo o piloto por trás do robô!

Além da Space Opera

O universo de Brigada Ligeira Estelar RPG faz parte do escopo da **ficção científica.** Com ou sem Robôs Gigantes, sua abordagem pode ser bastante elástica – e, nas animações inspiradoras do cenário, já a vimos passear por suas diferentes vertentes. Sim, a *Space Opera* nos traz guerras espaciais, aventuras cavalheirescas e melodramáticas, batalhas interplanetárias, riscos atrás de riscos sempre com muita aventura, nos trazendo oponentes com habilidades avançadas, armas futuristas, tecnologias inimagináveis… mas esse universo **também pode abrigar as demais vertentes do gênero:**

FICÇÃO CIENTÍFICA MILITAR: histórias de guerra com tecnologia ultra-futurista. Alguns enfatizam bravura, sacrifício, senso de dever e camaradagem. Outros focam o horror da guerra. A maioria fica no meio do caminho, mostrando seus operativos como seres humanos em um contexto difícil. **No Cenário:** há quatro frentes de combate em **Arkady, Ottokar, Villaverde** e **Uziel** (o menos afetado) mas é possível usar outros planetas em um contexto de contra-terrorismo (contra a TIAMAT, por exemplo).

FAROESTE ESPACIAL: há uma analogia clara do espaço como a nova fronteira e cabe aos protagonistas estabelecer ordem e justiça. Foras-da-lei e colonos são comuns – e a Brigada Ligeira Estelar pode ser a cavalaria. **No Cenário:** de asteroides terraformados a lugares isolados dentro de vários mundos, presos a uma estrutura fundiária pouco amigável, alguém sempre precisa de ajuda. Planetas como **Altona**, **Arkady**, **Villaverde** e até **Moretz** caem bem – faroeste não é uma ambientação, é um estado de espírito.

FOLHETIM ESPACIAL: o lado novelesco do capa-e-espada faz parte da *space opera*, mas aqui ele é turbinado: intrigas de corte, romances impossíveis, personagens passionais, dramas intensos, traições, reviravoltas… Conspirações são parte da rotina: nobres ambiciosos estão em um jogo perigoso e oficiais destemidos podem se ver envolvidos nessa teia mortal. **No Cenário:** *qualquer* mundo na Constelação do Sabre serve, sem exagero, mas **Annelise** e **Trianon** são particularmente perfeitos para essa abordagem.

PÓS-CYBER: são postos em destaque os avanços tecnológicos – engenharia genética, inteligência artificial, nanotecnologia… Seus protagonistas estão integrados na sociedade e procuram melhorá-la ou protegê-la. **No Cenário: Albuquerque, Viskey, Bismarck** e **Gessler** são os exemplos óbvios, com seu desenvolvimento urbano e centros de pesquisa. **Moretz** é um bom mundo para falarmos sobre biotecnologia e bioética. E claro, andro-ginóides e Familiares levantam temas trans-humanistas bem óbvios.

FICÇÃO CIENTÍFICA "CLÁSSICA": em essência ela enfoca um elemento científi-

• **Pilar Genérico do Cenário.** Serve para explicar todo assunto acima de qualquer explicação. "Essas *(insira qualquer coisa)* foram obra da protocultura, e por isso são capazes de *(insira seu evento cientificamente impossível).*" Pode vir em forma Pseudocientífica: "Insira as partículas Plavsky e mexa o seu bonequinho."

• **Twóóón! Pew! Pew! Pew!** A presença de sabres de luz e pistolas/rifles de energia não é gratuita. *Guerra nas Estrelas* marcou o DNA do gênero.

• **U-huuu, Maneiro.** Não se incomode ao ver um robô de dezoito metros assobiando e chupando cana em combate. O limite da suspensão de descrença se torna *bem* alto caso os absurdos sejam espetaculares a ponto de fazer o espectador levantar da cadeira e gritar de empolgação. Robôs gigantes são, antes de tudo, *estilo*.

• **Upgrade.** Como sabemos, robôs gigantes no Japão existem para gerar brinquedos. Uma série de sucesso pode prosseguir, mas quem iria comprar aqueles modelos já o fez. A solução é deixar os robôs dos protagonistas em pedaços no meio da trama (ou decretar que como estão eles serão insuficientes para vencer um upgrade do inimigo mais forte) e reconstruí-los com visuais novos. Os personagens ficarão mais poderosos e os executivos terão novos brinquedos para vender!

co teórico e usa os efeitos de sua aplicação prática para gerar conflito dramático. Técnicos, cientistas e engenheiros são importantes. **No Cenário:** o ideal é estar em uma nave ou em uma base secreta. Colônias em mundos inabitáveis também são válidos. A cidade de Éden Quatro em *Moretz*, habitada por cientistas e com tensões externas, é recomendada aos mestres desejosos de um ambiente mais canônico para essa abordagem.

PÓS-APOCALÍPTICO: o mundo como todos conheciam acabou, não há mais infra-estrutura e a lei do mais forte impera. **No Cenário: Brigada Ligeira Estelar RPG** *não é* uma ambientação pós-apocalíptica, mas há um nicho com esse espírito: a **Zona Devastada de Ottokar,** gerada pelo primeiro grande ataque proscrito. Fora isso, algumas áreas mais rudes, agrestes e/ou situacionalmente inóspitas em **Moretz, Altona, Arkady** e até em **Inara** podem cair em um tom virtualmente similar ao gênero.

CYBERPUNK: as corporações esvaziaram o estado e o governo local é mera extensão dos seus interesses. A tecnologia nunca foi tão desenvolvida mas a vida nunca foi pior. **No Cenário:** o nicho cyberpunk por excelência é o planeta **Tarso –** e sua capital planetária **Metropolitana** – mas o lado negro de algumas metrópoles em diferentes mundos pode ser usado para emular de forma localizada esse clima. Há bases da Brigada Ligeira Estelar no planeta e nossos hussardos podem se ver enfrentando o poder financeiro e legal dos inimigos.

ASTROPUNK: enquanto o espaço está sendo desbravado, os mais ricos continuam seguros em seus planetas de origem e as pessoas comuns estão sujeitas aos riscos e perigos do espaço, tentando sobreviver como podem. É quase um subgênero-irmão do Cyberpunk, com muitas diferenças mas muito de seu espírito mais básico. **No Cenário:** colônias espaciais e cidades-colônias (aqui, **"Áreas Mascon")** em mundos inóspitos são bons lugares para essa combinação. E a vida dos pilotos hussardos, mesmo os pertencentes à Brigada, não vai ser tão glamurosa…

É perfeitamente possível abordar esses elementos de forma isolada no cenário (especialmente a Ficção Científica Militar, com quem o *Real Robot* tem uma relação muito íntima), deixando os grandes elementos espaciais da Constelação como uma menção periférica se for o caso, mas também é possível usar o contexto da *Space Opera* para se passear por eles com bastante liberdade – imaginem, por exemplo, seus personagens viajando para Ottokar e entrando na zona devastada para recuperar uma super-tecnologia que caiu nas mãos de um Senhor da Guerra, indo a seguir ao planeta Inara aonde viverão aventuras submarinas e por fim enfrentando a TIAMAT em operações de guerra.

Mestrando Robôs Gigantes

Não há apenas uma forma de mestrar o gênero. Existem várias abordagens: algumas séries de mechas são absurdamente leves e divertidas, enquanto outras são sombrias e complexas, e todas são válidas. O importante é contar uma boa história e divertir a todos, você incluso. Mas, seja como for sua abordagem, preste atenção a alguns elementos.

• **O Piloto, Não o Robô.** Até os anos 70, os animes com robôs gigantes tinham um perfil bem mais próximo dos super-heróis, com máquinas gigantes, indestrutíveis e únicas (o **Super Robot)**. Tudo poderia ter continuado assim para sempre até 1979, quando surgiu na televisão japonesa *Mobile Suit Gundam* – E depois dele,veio o **Real Robot:** robôs gigantes passaram a ser máquinas em um sistema de produção industrial. A ênfase passava a estar nos personagens, mesmo em tramas de ação. Então estimule a interpretação de seus jogadores. Crie situações em que eles possam interagir. Se tiverem famílias, amigos, interesses amorosos, jogue-os sob os holofotes sem culpa. O que nos leva ao segundo item...

• **Não Tenha Medo do Melodrama.** As séries animadas com robôs gigantes tendem a ser bem exageradas neste sentido. Falamos de grandes dramas envolvendo lealdade, honra e dever – tudo contado de uma forma bem intensa. Mas "folhetinesco" não significa chato. Nada fica chato com robôs gigantes.

• **Não Fuja da Política.** Política aqui tem mais a ver com os velhos filmes de capa e espada. Falamos de intriga, assassinato, difamação, suborno, missões deliberadamente suicidas, espionagem – e um jogo de interesses que afeta totalmente a vida pessoal dos personagens. O que termina em violência sempre começa sendo friamente discutido em um gabinete.

• **NUNCA Esqueça dos Robôs!** Provavelmente você comprou este livro por causa do robô gigante na capa. Não tem graça ficar se esgueirando no corredor de um castelo quando você quer dizimar robôs gigantes inimigos. Então não caia na armadilha de deixar a política ou o melodrama tomarem por completo as rédeas de sua história: são instrumentos que dão motivações para seus jogadores agirem, mas os robôs são a verdadeira razão de ser por trás de tudo. Não esqueça disso, ou os jogadores farão você se arrepender.

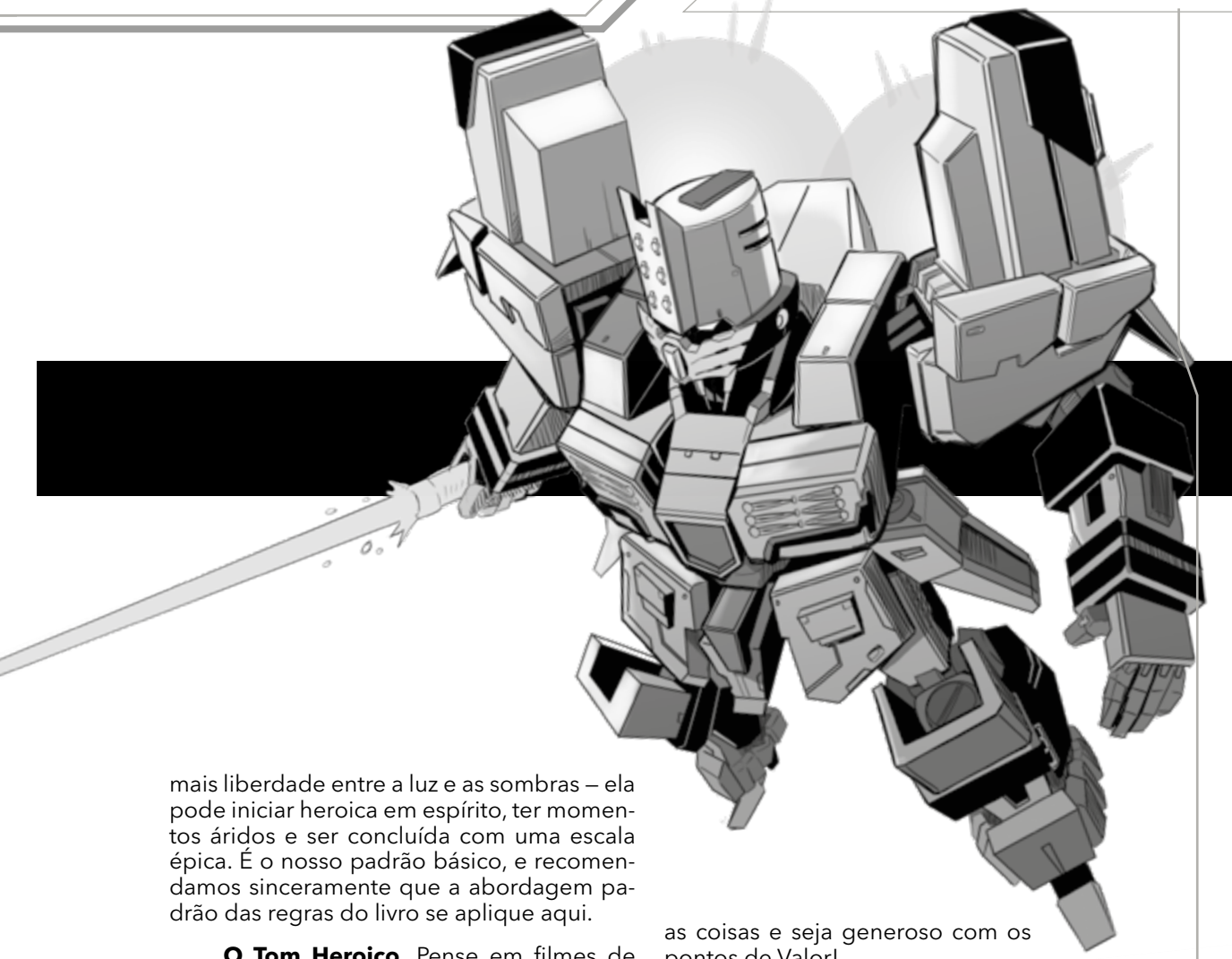
O Tom de Campanha

Há diversas maneiras de contar uma saga de robôs gigantes. Os tons são cinco ao todo: Árido, Aventuresco, Heroico, Folhetinesco e Épico. Para um mestre de jogo visualizar tons de campanha, é interessante comparar com animações do gênero e identificar a qual ponto nessa escala eles pertencem. A distinção pode ser muito nebulosa e opções referenciais não faltam.

Vocês vão reparar que sugerimos opções de dados para que uma campanha seja conduzida; a mecânica sempre afeta o decorrer dos eventos, por isso ela deve ser pensada como uma ferramenta para o ajuste de curso dramático de suas aventuras. Mas não tome nada do que vai ser dito a seguir como se fosse conduzido em pedra. É perfeitamente possível conduzir uma campanha folhetinesca – na verdade, **qualquer tipo de campanha** – neste cenário. O que importa é o **senso dramático** que o mestre está usando ao conduzir sua história, e como seus personagens estão lidando com isso.

O Tom Árido. Talvez esta não seja a melhor opção para o sistema ou o cenário, mas caso se queira realmente abraçar o tom dos *real robots* mais sombrios, esta é sua opção. Tudo é cinza e cínico, os personagens sofrem no campo de batalha, o glamour dos hussardos é uma mera ilusão e o mundo pertence aos mais fortes. Ejeções são testes muito difíceis de Habilidade, todos são pessoas comuns, e não se apegue aos personagens: a mortalidade é grande. Uma regra opcional seria começar com personagens com pontuação um pouco menor. Campanhas de lanceiros também são recomendadas.

O Tom Aventuresco. Você é um aventureiro novato, nada mais, nada menos. Drama, romance, aventura e comédia podem aparecer de formas equilibradas. Há espaço para crescer, mas o caminho será difícil e essa é a graça. As pessoas podem ser boas, mas é preciso ser vigilante contra os mal-intencionados – e, por isso, heróis são necessários. Sempre pode haver esperança nos momentos difíceis. O bom dessa abordagem é que ela permite que se trafegue com



mais liberdade entre a luz e as sombras – ela pode iniciar heroica em espírito, ter momentos áridos e ser concluída com uma escala épica. É o nosso padrão básico, e recomendamos sinceramente que a abordagem padrão das regras do livro se aplique aqui.

O Tom Heroico. Pense em filmes de ação. As coisas não são tão diferentes da opção anterior, mas o jogo é mais focado em grandes feitos. Há exageros, mas um pouco de credibilidade cai bem. É mais fácil chegar a finais felizes– não por tudo ser um mar de rosas, mas porque os heróis são mais capazes de vencer as ameaças e obstáculos. A morte de um personagem é uma verdadeira tragédia, mas nunca pode ser desprovida de significado. Testes de ejeção deveriam ser simples – não tendo uma falha crítica, já são bem sucedidos.

O Tom Folhetinesco. Esqueça os tons de cinza! Os bons são bons, e os maus são maus! Este é um universo para pessoas ousadas, capazes de subir na torre do castelo de um clã inimigo apenas para jogar charme para alguém e sair correndo. Note que o exagero é importante, mas o drama é mais ainda! Não são precisos testes de ejeção de agora em diante – agora é automático, exceto em duelos formais. Problematize menos as coisas e seja generoso com os pontos de Valor!

O Tom Épico. Chute o balde. Não perca tempo com motivações realistas – tudo é exagerado, há vilões dispostos a destruir planetas inteiros, temos armadas monstruosas de robôs gigantes, o que mais é preciso? Seus heróis serão defensores invencíveis, terraplanando as armadas de Proscritos, conquistando corações e corrigindo injustiças. No espaço, as ameaças beiram a escala cósmica, com "armas do apocalipse" ou coisa pior.

Gerenciando sua Campanha

Um grande problema para o mestre é justamente a organização de suas tramas. Não poderíamos deixar de oferecer ao mestre alguma ajuda nesse sentido.

O Longa-Metragem. Um longa é uma história fechada, com começo, meio e fim. Geralmente são criados para os fãs vete-

ranos de séries específicas na animação japonesa, mas quando bem feitos podem ser uma bela introdução ao universo de um personagem. Em jogo, caberia em uma única sessão mais longa.

O OAV. Na virada dos anos 80 para os 90, surgiu um vibrante mercado de animação para home video no Japão (OAV significa *Original Animated Video)*, na mídia do *laserdisc*. Embora sua extensão variasse (o clássico **Lenda dos Heróis Galácticos** chegou a cem episódios!), o padrão dessas séries era ou três ou seis episódios e estamos tomando essa extensão como base. Seriam campanhas igualmente curtas.

Meia Temporada. Nos dias de hoje, a falta de tempo de um público mais adulto levou a muitos animes migrarem para as madrugadas. Isso levou à séries com apenas treze semanas (ou seja, menos de três meses) e voltadas a nichos mais fechados de público. É uma boa opção para campanhas mais curtas e dinâmicas, na verdade.

Uma Temporada. Tecnicamente o formato padrão, com vinte e seis episódios. Apesar da popularização do formato de meia temporada, boa parte dos animes comerciais ainda costuma se encaixar nessa categoria. Algumas séries animadas se dividem em duas temporadas de treze episódios, com um gancho marcando o final da primeira temporada.

Temporada Vintage. com 52 episódios, virtualmente um ano inteiro. Funcionalmente, a batizamos assim por ter sido o padrão da animação japonesa nos anos 70 e 80 – poucas séries hoje em dia encaram extensões tão grandes mas a grande maioria dos clássicos absolutos do gênero caem nessa categoria. Se você for corajoso o suficiente, recomendamos que as conceba como se fossem duas temporadas de 26 episódios de uma mesma série ou quatro temporadas de 13 episódios, com pausas entre elas**,** e tenha em mente a necessidade de se dividir em episódios fechados e episódios contínuos para evitar a saturação dos jogadores. Aviso: seus protagonistas perigam ficar **muito** poderosos…

Mortes e Tons de Campanha

Em sua forma mais básica das regras, não há morte súbita ou acidental em Brigada Ligeira Estelar RPG. Não importa o ataque ou dano, você não morre imediatamente. Um personagem reduzido a 0PV cai derrotado, não morto. Ele pode ser morto apenas se, nesse estado, receber novos ataques. Ainda assim, tem direito a testes para resistir.

Essa mecânica existe por algumas razões. Primeiro, para criar um clima (razoavelmente) seguro para os jogadores ousarem mais. Mas se ela está aqui, é por um motivo simples: representar diferentes tons dramáticos presentes em animes e mangás sci-fi. Compare diferentes séries e você vai perceber alta mortandade em algumas, e poucas mortes em outras.

Segundo, para abraçar mais situações de jogo. Combates físicos ainda são possíveis (impossível não ser neste gênero), mas lutar está longe de ser a única forma de resolver disputas. As regras usam essa mesma mecânica básica para discussões, competições inofensivas, festivais da canção, e quaisquer outros.

E terceiro, para melhor emular a maioria dos mangás e animes de aventura – em que morrer não é algo frequente, mesmo quando há lutas. Mortes acontecem, mas são momentos especiais, dramáticos, poderosos. Você será capaz de nomear várias séries com poucas ou nenhuma morte ao longo de vários episódios. Ou até temporadas inteiras.

Claro, existem animes implacáveis, trágicos, cheios de mortes. Então, caso sua intenção seja narrar esse tipo de história (no Tom Árido), não deixe que a regra padrão o detenha:

- **Imortal e Regeneração.** Estas vantagens ficam proibidas.

- **Derrota plena.** Um personagem derrotado, além de sofrer todas as penalidades normais, não recupera PV e permanece nesse estado até o final da cena.

• **Sem derrota.** Não existe a condição de derrotado. Personagens que chegam a 0PV fazem imediatamente um teste de morte.

• **Morte certa.** Não existe teste de morte. Personagens que chegam a 0PV caem inconscientes. Se não recebem ajuda, morrem após um número de rodadas igual a sua Resistência.

Use uma ou mais dessas regras e veja seus jogadores se tornarem muuuito mais cuidadosos…

Temporada de *Streaming.* A ascensão desse novo formato encolheu um pouco mais essa numeração – o novo padrão tem sido o de onze ou doze episódios por temporada. Se der certo, teremos em algum tempo uma nova temporada de onze ou doze episódios – e assim prosseguimos, com pausas entre uma temporada e outra. Nos dias corridos de hoje, talvez esta seja a melhor solução.

Tendo isso em mente, é interessante planejar de antemão qual vai ser a extensão de sua campanha. Uma sugestão é antes de mais nada, escrever os títulos de seus episódios – é interessante até para criar clima: a cada começo de sessão, tocar uma música-tema escolhida, fazer uma recapitulação do último episódio e em seguida, com aquela voz de locutor de rádio, dizer o nome e o número do episódio. "Episódio 10: Batalha no Asteróide X!"

O melhor de tudo: fatalmente, sua campanha terá um fim. Ou seja, sua história forçosamente deve estar levando a algum lugar! Se os jogadores se chatearem com a perspectiva de não retornar a esses personagens… bem, obras fechadas tem *continuações,* não tem?

Usando Referências

Não é difícil introduzir seus jogadores a um gênero. Alguns deles são ridiculamente fáceis nesse sentido – não é preciso muito para introduzir seus jogadores a um faroeste, por exemplo. No caso específico de Brigada Ligeira Estelar RPG, este cenário é fruto da ficção científica japonesa em animação – a mesma que nos deu robôs gigantes e navios voadores flutuando pelo espaço sideral. Qual o critério para escolher referências e exibi-las para seus jogadores?

Construindo uma Narrativa Mental

O raciocínio do ser humano tende à sincronicidade. Ao justapormos informações de origem diferente, o ser humano irá buscar elementos unificadores e, ao identificar um tema comum, ele construirá um todo à partir do que ele mesmo vê como partes. Não é a informação em si – é a forma com a qual que ela é passada que contribui para essa narrativa mental.

A sua missão é dizer a seus jogadores o que é o gênero dos robôs gigantes em geral e Brigada Ligeira Estelar em particular. Pergunte-se: como construirei, com as referências em mãos, uma narrativa mental eficiente para meus jogadores?

1) Pense nos Elementos do Cenário: Brigada Ligeira Estelar é inspirado nos princípios básicos do *Real Robot* – mais ligada à ficção científica. Então pense no que vai ser narrado e procure referências que se encaixem no que você deseja em mostrar na mesa.

2) Seja Conclusivo: evite pensar "ah, mas depois de quatro episódios a série diz ao que veio". Às vezes, um episódio mais adiantado de uma série pode ser mais conclusivo e direto do que seus episódios iniciais. Longas e OAVs também podem ser mais eficientes.

3) Seja Objetivo: às vezes, nossa própria bagagem nos leva a querer exibir clássicos obrigatórios – mas não pensamos nos olhos com os quais nossos jogadores vão encará-los. Se um material mediano entreter e for mais objetivo ao descrever os elementos desejados, não tenha dúvida – aposte nele.

Escolher por critérios pessoais muitas vezes nos faz sacrificarmos materiais que gostamos, mas que poderiam transmitir elementos indesejáveis em um momento inicial. **A ordem de suas escolhas também é importante** – serão elas quem estabelecerão as prioridades na mente do jogador.

Lembre-se sempre que você **não precisa delas.** Essa é apenas uma ferramenta conveniente para situar seus jogadores em um gênero com o qual eles podem não estar tão familiarizados. Se todos tem uma ideia superficial ("Ah, pense em pilotos de caças, mas no futuro, com robôs Gigantes e intrigas de nobreza"), isso pode bastar.

Encontros Aleatórios

Um confronto inesperado envolvendo milícias, piratas espaciais ou guardas rebeldes é conhecido, em RPGs, como "encontro aleatório". Tal situação é familiar para muitos, especialmente para aqueles que também jogam videogames: enquanto navegam por setores desconhecidos da Constelação do Sabre, adversários surgem, muitas vezes sem a menor intenção de estabelecer comunicações pacíficas.

Estes encontros servem para dinamizar a narrativa quando a trama está em um ritmo mais lento. No entanto, é aconselhável que não sejam totalmente fortuitos. Tente estabelecer uma conexão entre cada confronto e a missão principal da aventura. Não é preciso criar NPCs apenas para isso, mas permita que o encontro desvende algo sobre o cenário maior. Talvez um artefato de tecnologia avançada, informações sobre a TIAMAT, ou um indício sobre manobras políticas na Aliança Imperial do Sabre.

Use estes encontros para dar holofote a jogadores que estejam se sentindo deslocados. Lembra daquele piloto que tem um rancor especial contra corporações? Não havia nenhum plot sobre isso na aventura? Este é o momento perfeito para mercenários patrocinados por uma mega corporação surgirem, causando estragos sem explicação...

E, é claro, nem todo encontro aleatório precisa culminar em combate. Seus adversários (bom, a maioria deles) podem ser persuadidos, ameaçados, subornados ou mesmo iludidos. Se os jogadores propuserem soluções inovadoras para evitar um confronto direto, encoraje isso.

Aventuras

Aventuras são histórias completas que podem ser jogadas rapidamente ou ao longo de várias sessões. Seja planejando missões em estações espaciais ou enfrentando forças obscuras como a TIAMAT, as possibilidades são vastas — e parte da diversão é criar suas próprias aventuras.

Quando mergulhamos no universo do RPG, temos duas opções principais: usar aventuras prontas (como a do final deste livro) ou criar as nossas próprias. Embora ambas as opções sejam válidas, criar sua própria narrativa traz um toque especial à mesa.

Criar uma aventura não é tão difícil, podem acreditar. Pensem na seguinte frase "Os protagonistas [FARÃO] [ALGO OU ALGUÉM] em [UM LOCAL] de [ALGUM LUGAR], mas precisarão lidar com [COMPLICAÇÕES] enquanto enfrentam [UMA OPOSIÇÃO]." Agora pensem:

• *O que eles farão?* Atacarão, desarmarão, isolarão, enganarão, libertarão, reconhecerão, construirão, infiltrarão, vigiarão,

salvarão, repararão, defenderão, patrulharão, repelirão, resgatarão, liderarão, bombardearão, reterão, entregarão, protegerão, recrutarão, treinarão, investigarão, encontrarão, rastrearão, apoiarão, contatarão, armarão, capturarão, combaterão, localizarão, ocultarão, suprirão… escolha uma palavra dessas (ou pense em outra) e vá em frente.

• *Quem é esse algo ou alguém?* Milicianos, um técnico, agentes secretos, uma criança, um desastre, um homem, um andro-ginóide, uma corporação, um monstro inarano, uma arma secreta, contrabandistas, um tesouro, uma anomalia espacial, um familiar, um interesse amoroso, uma guarda cerimonial, um nobre parlamentar, cientistas, tropas, um artefato, uma descoberta, rebeldes, uma informação, uma belonave, um nobre comum, um item, um segredo, um protótipo, um inimigo, uma princesa, um amigo, um arsenal, um conspirador, uma mulher, proscritos, terroristas… escolha ou pense em algo e vá em frente.

• *Qual é o local?* Pode ser um castelo de nobreza, um campo de asteroides, um ponto de hipersalto, uma estação médica, um centro de pesquisa, o cinturão de Kuiper de um dos sistemas solares do império, uma cidade flutuante, a própria capital imperial, uma frente de batalha contra os proscritos, uma selva, uma colônia planetária, uma fortaleza armada, uma estrela anã marrom ou uma gigante gasosa (não em sua superfície, claro), uma base oceânica, algum esconderijo qualquer, um espaçoporto, uma zona de glaciação, os subterrâneos de uma cidade, um asteroide pirata, um deserto, uma estação espacial, uma base militar, uma prisão orbital, uma zona sei lei, uma base secreta, um cassino, uma cidade, ilhas, uma lua, uma ruína… escolha ou pense em algo e vá em frente.

• *Aonde fica esse local?* Temos vários mundos à disposição (ver capítulo 07) e te-

Dicas de Mestre

Quando começamos no RPG, pode ser tentador se apegar demais às regras. Também é compreensível querer mergulhar fundo no cenário. Porém, às vezes, simplicidade é a melhor política:

• Testes são vitais para trazer drama à mesa, para fazer os jogadores sentirem a pressão da invasão dos Proscritos ou as intrigas da nobreza. No entanto, nem tudo requer um teste. Se um piloto veterano da Brigada está simplesmente manobrando sua nave em espaço aberto, talvez não seja necessário jogar os dados.

• A Constelação do Sabre é vasta, cheia de mundos e possibilidades. Mesmo que você, como mestre, tenha planejado uma rota complexa para uma missão, esteja aberto às ideias criativas dos jogadores. Se eles encontrarem uma maneira única de contornar a TIAMAT ou desmascarar um nobre corrupto, abrace isso!

• As primeiras aventuras em Brigada Ligeira Estelar RPG são oportunidades de aprendizado. Permita que seus jogadores explorem as peculiaridades de seus robôs gigantes, ou as nuances políticas de um mundo específico. Confrontos iniciais com piratas espaciais ou milícias terroristas podem ser um bom ponto de partida para calibrar o nível de desafio.

• Cada membro da Brigada tem sua própria personalidade, assim como os jogadores. Alguns podem querer se envolver profundamente nas disputas políticas da Aliança Imperial do Sabre, enquanto outros talvez desejem enfrentar diretamente os Proscritos. Certifique-se de que cada jogador tenha seu momento sob os holofotes.

• No final de uma sessão, à medida que seus jogadores ponderam sobre como aprimorar suas habilidades ou equipamentos com XP, integre isso na narrativa. Em vez de simplesmente comprar uma nova habilidade, talvez um treinamento com um veterano da Brigada ou a obtenção de um artefato antigo possa ser a chave para esse aprimoramento.

Lembrando que, no coração do Brigada Ligeira Estelar, está a necessidade de proteger algo precioso, seja um ideal, uma pessoa ou um futuro. As regras são ferramentas para contar essas histórias, mas são as escolhas e ações dos jogadores que realmente importam.

mos vários locais interessantes no cenário para estabelecer algum lugar.

• *Qual seria essa complicação?* Computadores falhos, disputas de poder, animais alienígenas, problemas de jurisdição, anomalias espaciais, obstáculos de viagem, traidores, duelistas, um inimigo, explorações, uma vingança, emboscadas, armadilhas, criminosos, um desastre, barreiras, um roubo, pistas falsas, desconfianças internas, interesses amorosos, falhas de segurança, problemas científicos, interferência política, perder-se do caminho, invasões, trapaças, inimigos, brigas, batalhas, mistérios, armadilhas, badernas, duelistas, interesses, rivalidades, uma queda… Complicações não são a grande ameaça em si, mas ajudam a tornar sua vida muito mais difícil justamente na hora de se enfrentar um problema maior. Talvez seja apenas uma questão de lugar errado e hora errada, mas são os ossos do ofício.

• *Qual será sua oposição?* Nobres, caudilhos, um ex-aliado, um cientista, um fanático, um terrorista (ou o grupo inteiro), um andro-ginóide disfuncional, alguém misterioso nas sombras, uma guarda de cavaleiros regenciais, uma belonave não-identificada, uma ameaça tecnológica do passado, uma pessoa geneticamente alterada, uma conspiração, proscritos, um ás mascarado, mercenários, uma organização criminosa, uma corporação ou federação empresarial, piratas espaciais, uma I.A. disfuncional, uma guarda regencial, um inimigo pessoal de alguém, um traidor, um esper, uma gangue, matadores, milícias, um protótipo… enfim, novamente escolha ou pense em algo melhor e siga adiante.

Com isso, temos por onde começar. Vamos tomar um exemplo aleatório:

"Os protagonistas [patrulharão] um(a) [corporação?] em [uma colônia planetária] de [asteroide schulman?], mas precisarão lidar com [computadores falhos] enquanto enfrentam [uma guarda de cavaleiros regenciais]."

É. Parece — e é — confuso. Mas vamos tirar um sentido daqui.

Não há como "Patrulhar uma corporação". Mas podemos *patrulhar uma área onde corporações estão presentes*. Por outro lado, uma colônia planetária precisa estar em um planeta inóspito, caso contrário não seria necessária: pense naquelas cidades dentro de cúpulas nas velhas capas de livros de ficção científica, cercadas por um território rochoso.

Por fim… o Asteroide Schulman? Mas ele é um asteroide terraformado para ser propício à vida em seu interior! Por que uma cidade estaria ali? Podemos mudar o local, mas incluir Schulman de alguma forma: talvez seja um projeto conjunto entre o núcleo científico da universidade de Schulman com alguma corporação, em algum ponto próximo. Assim, já evoluímos:

"Os Protagonistas patrulharão uma zona na qual temos uma colônia planetária aonde ocorre um projeto conjunto da Universidade Schulman com a Corporação Monastério."

Mesmo assim, precisamos introduzir nossa complicação. Computadores falhos, certo? Por qual motivo eles estão falhando? Problemas naturais? Sabotagem? Vamos pensar em um "campo magnético do planeta" como a fonte dos problemas.

Por fim, só basta pensar no papel da guarda de nobreza aqui. Não é difícil. A colônia deve ser uma cidade funcional, para marcar alguma presença do estado, e isso implica na presença de uma elite local, de saco cheio dessa região onde nada acontece. Provavelmente quem governa é um nobre de rabo preso com a corporação, que é quem realmente manda no lugar. E como bom nobre, ele tem uma guarda pessoal de cavaleiros.

Agora vamos pôr isso em ordem.

"Os Protagonistas patrulharão uma zona na qual ocorre, em uma colônia planetária, um projeto conjunto da Universidade Schulman com a Corporação Monastério. Neste planeta, a nobreza está nas mãos da corporação, protegendo seus interesses – e capaz de tudo caso eles estejam em risco. Talvez eles queiram esconder alguma coisa…"

Essa é uma **semente de aventura** – e tendo isso em mãos, vamos transformá-la em uma aventura de verdade. Nossa semente já nos deixou uma boa pergunta para começar: *Qual seria esse segredo, capaz de fazer a guarda pessoal de um nobre enfrentar os protagonistas?*

Vamos ordená-la assim:

BASE:

PILAR (Viga-Mestra):

PILAR SECUNDÁRIO:

PILAR SECUNDÁRIO:

A Base

A Base é o terreno aonde plantaremos nossa aventura e precisamos buscar uma força motriz dentro dela. Seus personagens precisarão resolver o problema e lidar com suas consequências – *esse* é o coração da história.

Isso existe para impedir que sua aventura se torne algo genérico e sem personalidade. Se sua aventura pode acontecer em qualquer época e local, apenas trocando cavalos por robôs gigantes, por exemplo, ela pode até ser divertida a princípio, mas não vai ter muita substância. É como um *fast food:* você pode gostar, mas chega uma hora em que você vai preferir uma refeição de verdade.

Se você está em um universo de fantasia, com magia e dragões, sua base é a fantasia – e é ali onde você vai buscar um elemento fantástico central em sua história para lembrar a todos que aquela não é uma mera idade média metida a besta. Mas se Brigada Ligeira Estelar é um cenário de *ficção científica,* então esta é a sua base e é aqui onde você vai fincar a fundação de sua história. Há várias formas de se buscar ideias para isso: vendo filmes, animações, até websites de divulgação científica podem ser fontes de ideias!

Como a questão envolve um planeta com um campo eletromagnético capaz de prejudicar o uso de computadores, podemos extrapolar isso para outro território? Imaginem o mestre procurando na internet e encontrando uma notícia sobre experiências com implantes cerebrais. Vem a pergunta: sob essa interferência constante, como ficam os ciborgues? E pronto, temos a base para nossa aventura – **trans-humanismo** e **implantes.**

O Pilar

Base estabelecida, segredo trans-humanista… bom, temos três possibilidades: a **Brigada,** a **Margem** e o **Império.** Já falamos disso na página 180. Agora vamos usá-las de forma prática. As três podem estar presentes, mas apenas *uma* pode ser um pilar – é o foco principal a ser destacado. Pense nos personagens dos jogadores. Eles preferem lidar com intrigas de nobreza? Querem combates com robôs gigantes, quanto mais melhor? São pessoas comuns arrastadas para uma situação difícil?

Como falamos de patrulhar uma área, vamos usar a Brigada como exemplo. Quando a escolhemos como foco principal, significa que o elemento principal serão os combates armados: falamos de tropas, falamos de tecnologia usada pelas tropas. Mas os demais elementos não ficarão ausentes – eles apenas derivam da viga principal. É uma boa escolha para aventuras fechadas.

Então falaremos de testes militares que não deveriam estar sendo feitos. Mas como podemos inserir os demais como elementos complicadores? E se no elemento da Margem, se esse lugar atraísse pessoas desgarradas da sociedade e elas estivessem sendo aliciadas para essas experiências, por motivos financeiros? E se, no caso do Império, o barão local estivesse acobertando tudo e montando um pequeno exército de ciborgues? Tudo vai tomando forma.

Ótimo. Já sabemos quem são os inimigos e qual a fonte de conflito. Hora de partir para o próximo passo.

BASE: Trans-Humanismo e Ciborgues

PILAR (Viga-Mestra): Brigada (tropas corporativas)

PILAR SECUNDÁRIO: Império (nobreza acobertando tudo)

PILAR SECUNDÁRIO: Margem (ciborgues usados como cobaias)

Estruturando Aventuras

Uma das formas mais prática de estruturar uma aventura é pensar nela em termos de começo, meio e fim. Pense como uma corrida de obstáculos, tendo uma grande virada no meio de tudo e vários momentos de dificuldade ao longo do caminho para manter os jogadores interessados.

Mestres mais experientes podem ter suas próprias formas de criar uma aventura, mas lembre-se que esta é apenas uma linha de eventos básicos. Os jogadores transformarão tudo, pode ter certeza, e eles são os astros verdadeiros da história. Fique tranquilo. Eles não serão escravos de sua estrutura narrativa – e seria muito chato se eles fossem. Encare mais como o "é hora de acontecer isso!"

Três Atos

É um sistema mais ocidental. O começo, o meio e o fim são diretos. Você divide seus eventos em três blocos de história principais e os povoa de momentos para movimentar a ação, com direito a uma grande surpresa para bagunçar o coreto no meio de tudo, que se revela o problema principal a ser enfrentado.

Essa estrutura tem a vantagem de ser vencida por confrontos – cada um ajuda a avançar mais na história. Não é preciso complicar. Ela é modular, objetiva e você pode ampliá-la se quiser uma aventura mais complexa. Mas no seu âmago mais simples e bruto, ela pode ser sintetizada assim:

ATOS	ETAPAS	EVENTOS
Ato I	Início	Os personagens são apresentados e conhecemos seu status.
	Desenvolvimento	Algum evento os faz sair de sua posição e a história começa.
	Ponto da Trama	Temos um evento que precipita a virada de ato.
Ato II	Virada de Ato	O status geral muda, seguindo em crescendo até o ponto de virada.
	Ponto de Virada	…o evento-chave de tudo: aqui saberemos o que precisamos resolver.
	Ponto da Trama	Isso nos leva a um evento que precipita a virada de ato.
Ato III	Virada de Ato	Novo status, com os personagens prontos para fechar a história.
	Clímax	O confronto decisivo está aqui! Faça-o longo, mas recompensador!
	Fim	O confronto é decidido e temos as consequências, fechando tudo.

Quatro Atos

É um sistema tipicamente oriental, conhecido no Japão como **Kishōtenketsu (Chi-chen-juan-he** na China, **Ki-sun-cho--kyul** na Coreia). Ele é baseado em exposição, aprofundamento e contraste, não necessariamente por conflito. Soa menos objetiva a princípio, mas é o usado nos animes e mangás do gênero – e funciona.

Ela tende um pouco a cozinhar sua trama em fogo brando até as coisas acontecerem de verdade, mas é interessante no sentido de criar envolvimento e puxar o tapete dos jogadores. De uma forma geral, podemos sintetizá-la (de um modo muito cru) assim:

ATOS	ETAPAS	EVENTOS
Ato I (Acordar)	**Início**	Os personagens são apresentados e conhecemos seu status.
	Desenvolvimento	Alguma situação acontece e a história começa.
Ato II (Aceitar)	**Virada de Ato**	Começamos a mergulhar e nos aprofundar da situação.
	Desenvolvimento	Informações novas sobre o status. O evento se constrói aos poucos.
	Ponto da Trama	…chegamos a um ponto no qual ele é inevitável!
Ato III (Virar)	**Ponto de Virada**	O evento explode e os personagens precisam lidar com ele.
	Desenvolvimento	Acompanhamos as consequências desse evento no momento.
	Clímax	Os eventos anteriores são re-contextualizados sob a luz do evento.
	Ponto da Trama	O Status está quebrado. Os personagens reorganizam.
Ato IV (Amarrar)	**Virada de Ato**	Os personagens interferem, transformando a situação.
	Fim	Novo status estabelecido, mas nada é mais o mesmo.

Tá, e como eu uso isso?

Bom, já temos uma semente de aventura, certo? De novo…

> *"Os Protagonistas patrulharão uma zona na qual ocorre, em uma colônia planetária, um projeto conjunto da Universidade Schulman com a Corporação Monastério envolvendo o efeito de campos magnéticos fortes em ciborgues. Algum evento os levará a descer no local.*
>
> *O grande segredo é: a Corporação vem fazendo experiências com seres humanos aproveitando o horizonte de pobreza do local. O governo da colônia acoberta tudo e se beneficia do crescente exército de ciborgues, sendo que a guarda pretoriana do senhor de domínio serve como linha de intimidação para manter isso fora de conhecimento público."*

Vamos desenvolvê-la em termos práticos. Vamos imaginar nossa história sobre conspirações e ciborgues usando as duas estruturas, para vocês terem uma ideia de como isso pode funcionar em sua mesa.

É uma aventura bem seca, sob essa estrutura, mas direta ao ponto. Reparem que no ponto de virada nós sabemos sobre o que será a história: vocês constataram irregularidades em uma cidade-colônia e agora precisam resolvê-las, chamando o Império – o que seria o ideal dentro de um ponto de vista oficial – ou ajustando as coisas por si só, uma situação para o qual vocês estão sendo forçados.

ATOS	ETAPAS	EVENTOS
Ato I	**Início**	Os personagens estão em um Cruzador Imperial, no espaço.
	Desenvolvimento	O mestre os informa sobre a área e subitamente recebemos…
	Plot Point	…um sinal de comunicação de uma nave – abatida por forças locais.
Ato II	**Virada de Ato**	Os personagens descem ao planeta e recebem informação oficial de um nobre.
	Ponto de Virada	Tudo é muito irregular e os personagens vão comunicar isso ao Império.
	Plot Point	Quando vocês partem, as interferências os deixam sem comunicação.

Ato III	**Virada de Ato**	Os personagens são atacados pelas forças locais e agora sabem a verdade.
	Clímax	Temos uma batalha no espaço contra os cavaleiros desse nobre.
	Fim	O confronto é decidido e temos as consequências, fechando tudo.

É possível adicionar mais complexidade, inserindo mini-eventos e reviravoltas ao longo da trama, mas do jeito que está, temos uma história eficiente para seus jogadores. Mas e se usarmos o sistema de quatro atos?

ATOS	ETAPAS	EVENTOS
Ato I	**Início**	Os personagens estão em um Cruzador Imperial, no espaço.
	Desenvolvimento	O mestre os informa sobre a área e subitamente recebemos…
	Plot Point	…um sinal de comunicação de uma nave – abatida por forças locais.
Ato II	**Virada de Ato**	Os personagens descem ao planeta e recebem informação oficial de um nobre.
	Desenvolvimento	Os personagens investigam enquanto as coisas correm nos bastidores.
	Plot Point	Os personagens sentem algo errado e quando vão comunicar o império…
Ato III	**Ponto de Virada**	…a armada de ciborgues se insurge eos personagens precisam enfrentá-la.
	Desenvolvimento	Os personagens lidam com o surgimento dessa armada e buscam apoio.
	Clímax	As forças locais fazem parte do esquema. É preciso enfrentá-las.
	Plot Point	Com as interferências, os personagens escapam em desvantagem.
Ato IV	**Virada de Ato**	Com uma solução, os personagens enfrentam os cavaleiros finalmente.
	Fim	No fim, nada é o mesmo e é preciso dar um destino aos ciborgues.

Sentiram a diferença? Não é tanta quanto parece, mas enquanto a primeira é bem objetiva e *leva* a conflitos diretamente, essa faz serem *pego* pelo conflito e precisar lidar com ele – e suas consequências.

Além disso, ele pode ser estendido: apenas repita o processo dos atos 2 e 3 em sequência antes do quarto ato amarrar tudo (1, 2, 3, 2, 3, 4), quantas vezes quiser. Feito isso, é hora de finalizar o processo, transformando tudo em **cenas.**

E no final, ambas as opções tem seu valor: se seu grupo prefere ir direto ao ponto ("cadê os robôs gigantes?"), a primeira é a melhor opção. Se preferirem mergulhar um pouco mais na situação, usar suas vantagens não necessariamente relacionadas a combate e se aprofundar melhor no cenário, o de quatro atos funciona a contento.

Cenas

Lembra de quando falamos em "corrida de obstáculos"? Agora vocês vão pensar cada etapa em termos de cenas. É aqui onde a diversão realmente começa. Cenas são fechadas em si, mas postas em sequência, nos dão o ritmo da história sendo contada. Nelas, você introduz coadjuvantes e se preciso for, os inimigos, com todas as suas pontuações. Detalhe a ambientação. Mergulhe-os nesse universo.

CENA 1: Cruzador Imperial.

Este é o Cruzador Imperial Dom Brão Almada. Branco, bonito, com partes douradas adornando sua superfície. Um dos novos modelos surgidos da colaboração entre a Aliança Imperial e os Andro-Ginóides do planeta Saumenkar. Seu interior é repleto de corredores limpos, um pouco assépticos, e vocês estão todos na sala de recreação, ~~fazendo nada…~~

Opa, bola fora: *nunca* diga o que seus jogadores estão fazendo. *Pergunte a eles* o que estão fazendo, um a um. Crie pequenas cenas se for o caso. *"Ah, eu estou tentando convencer aquele segurança a me deixar passar."* Faça a coisa breve, mas interprete um pouco esse segurança e se ele quiser fazer um teste de influência, vá em frente. Mas dê espaço para cada jogador fazer sua cena. Feito isso...

É quando vocês ouvem um sinal. Uma voz se faz ouvir.

"Atenção! Todos os pilotos hussardos devem se dirigir ao hangar em cinco minutos! Repetindo: todos os pilotos hussardos devem se dirigir ao hangar em cinco minutos!"

Os pilotos ao seu redor começam a correr, largando tudo o que estavam fazendo e... bom, se espera que vocês façam o mesmo, correndo para o vestiário, colocando seus trajes de piloto o mais rápido possível e partindo dali.

Aí somos levados a uma cena breve no hangar, onde um capitão de esquadrilha os espera e trará a você as informações necessárias para entrar devidamente na história.

"Esta nave está vindo do planeta Banton. Embora ele esteja na zona habitável deste sistema solar, sua atmosfera não tem oxigênio o suficiente e ele ainda está em suas etapas iniciais de terraformação. Mas há uma grande colônia por lá, a cidade de Aswad. É uma das maiores áreas mascon da Constelação e a maior deste sistema solar."

Se alguém perguntar o que é uma área mascon, explique brevemente *("é uma área com maior concentração de massa, com maior gravidade, mais conveniente para a instalação de colônias planetárias.")* e prossiga, sem quebrar demais o fluxo.

"Eu vou escolher cinco pilotos para interceptar essa nave. O resto, entrem nos seus robôs e fiquem de prontidão!" Ele olha para todos, levanta o dedo indicador e aponta: "Você, você, você, você e você!"

Obviamente são nossos personagens. Se forem menos ou mais jogadores na mesa, é só dizer *"eu vou escolher* (insira o número de jogadores) pilotos" e ponto. E agora vamos para a próxima cena, no espaço sideral, aonde temos uma nave indo em sua direção! Nela vocês usarão as estatísticas e poderemos ter cenas de combate – ou não, se seus jogadores preferirem usar outra solução ao invés das armas...

Abordagens de Conflito

Lembre-se de que nem todos os conflitos são iguais. Alguns são rápidos e diretos, enquanto outros são intensos e dramáticos. Escolha a abordagem que melhor se adapte à situação.

• *Simples e rápido*. Use testes de perícias; o melhor resultado, vence. Qualquer personagem pode fazer um teste de perícia, mesmo que não a tenha. Se achar essa resolução rápida demais, tente a regra de metas estendidas (veja em "+Regras"). Use para livrar-se logo de confrontos casuais ou sem muita importância, como passar pelo guarda do portão.

• *Dramático e intenso*. Use as regras de combate padrão. Todas as vantagens e técnicas se aplicam – mas lembre-se que, em confrontos não-violentos, perder PV não significa ser realmente ferido (exceto no orgulho). Use em todos os confrontos importantes, como etapas classificatórias em torneios, ou lutas contra capangas, soldados e vilões.

Batalhas

...mas a quem estamos enganando? Embora a imersão no cenário e o uso de habilidades não ligadas a combate sempre seja parte da diversão, estamos falando de um universo aonde seus personagens pilotam robôs gigantes! Ninguém quer perder tempo se esgueirando em corredores o tempo todo para escutar conversas ou coisas do tipo! Vocês querem disparar mísseis, usar espadas de energia, *explodir coisas!*

Aqui toda a parte relativa a fichas de personagem vai ser posta em prática. Antes do jogo começar, prepare fichas menores de oponentes ou hordas para serem combatidas.

Finalizando

Mesmo depois do clímax, a narrativa precisa de um desfecho. Este é o momento de recompensar os personagens, dar-lhes reconhecimento e talvez plantar as sementes para futuras aventuras.

Um Modelo de Aventura

Vamos usar o que aprendemos até aqui para planejar uma aventura simples. Seus personagens são um esquadrão de pilotos da Brigada Ligeira Estelar. Vamos imaginar que a Base em nosso roteiro seja planetária. Você decide colocar o mundo em si como o grande obstáculo físico. O Império… talvez seja desnecessário desta vez (sim, minimizar um dos pilares secundários é possível). A Margem envolve piratas espaciais, por que não? E o pilar é a Brigada – seus personagens estão em missão. Pronto, podemos partir daí!

Introdução: Alerta Vermelho

A ação se inicia na base principal da Brigada Ligeira Estelar, com um alerta urgente: a belonave Montenegro, uma das mais avançadas da frota, desapareceu misteriosamente durante uma missão de patrulha. A equipe de personagens, sendo pilotos de elite, é convocada para descobrir o que aconteceu e, se possível, resgatar a nave e sua tripulação.

– Intriga nas Estrelas

Durante a investigação inicial, a Brigada descobre que a belonave Montenegro foi vista pela última vez próximo a uma zona neutra conhecida por ser infestada por piratas espaciais. Eles partem em busca de pistas e informações sobre possíveis captores. Neste segmento, os jogadores terão que usar suas habilidades de diplomacia e investigação para coletar informações de informantes suspeitos e possivelmente traidores.

– O Planeta das Sombras

A busca leva a Brigada até Sanabria, planeta de uma zona não-habitável do seu sistema, notório por suas densas nuvens e escuridão eterna. Aqui, eles descobrem uma base pirata secreta e escondida. O desafio agora é como se infiltrar. Disfarces, subterfúgios ou um ataque direto? A escolha é dos jogadores.

– Duelo nas Trevas

Uma vez dentro da base, a equipe descobre que a tripulação da Montenegro está sendo mantida como refém e a nave está sendo saqueada para tecnologia. O confronto final entre a Brigada e os piratas espaciais ocorre aqui, com os personagens usando seus robôs gigantes e habilidades para resgatar os reféns e retomar a nave.

– Retorno Triunfante

De volta à base, os pilotos do esquadrão são tratados como heróis por salvar a belonave Montenegro e sua tripulação. É um momento de celebração, mas também de reflexão sobre os perigos do espaço.

– Prólogo: Sussurros de Insurreição

Enquanto a equipe relaxa após a missão, relatórios chegam de atividades suspeitas em várias colônias fronteiriças. Parece que há uma crescente insatisfação e talvez até uma insurreição à vista. A Brigada Ligeira Estelar será necessária mais uma vez.

Um Modelo de Campanha

Há muitos rumos possíveis em uma campanha espacial. Enquanto você planeja uma história extensa, lembre-se de deixar espaço para as surpresas e decisões dos jogadores. Uma campanha em Brigada Ligeira Estelar pode seguir este modelo:

– Aventura 1: Início.

Comece com personagens recém-integrados à Brigada Ligeira Estelar, adaptando-se à vida de piloto e explorando as nuances do local onde estão.

– Aventura 2: Primeiro Contato.

Após uma missão bem-sucedida, os personagens encontram pela primeira vez uma ameaça real (os Proscritos, a TIAMAT ou outra milícia de peso, mercenários corporativos, etc.), dando-lhes uma ideia do verdadeiro perigo que enfrentarão.

– Aventuras 3 a 7: Cruzando a Constelação.

As missões levam os personagens a diferentes mundos dentro da Constelação do Sabre. Cada aventura aborda conflitos internos, dilemas morais, e os prepara para o embate iminente contra as forças maiores.

– Aventura 8: Segredos do Passado.

A Brigada descobre antigos segredos da Constelação, possivelmente com a ajuda de um membro dos Peregrinos do Infinito, que fornece conhecimento essencial para enfrentar os grandes vilões.

– Aventura 9: Alvorada de uma Aliança.

A equipe forma alianças inesperadas, talvez com uma facção rival ou mesmo com ex-inimigos, ampliando suas chances contra a crescente ameaça.

– Aventuras 10 a 15: Operações Especiais.

Com novos aliados e técnicas, a Brigada realiza missões estratégicas, adquirindo tecnologias e desvendando os planos do inimigo.

– Aventuras 16 a 17: Eclipse da Esperança.

Um grande revés acontece. Talvez uma traição, uma emboscada devastadora ou a perda de um território chave. Os personagens devem lidar com as consequências e encontrar uma maneira de se reagrupar.

– Aventuras 18 a 22: A Reascensão.

Reconstruindo a moral e a força, os personagens preparam-se para o confronto final. Cada missão fortalece sua resolução e os aproxima do confronto derradeiro.

– Aventura 23: Ombro a Ombro.

Os personagens enfrentam o líder Inimigo ou uma representação máxima do poder deles, experimentando o verdadeiro poder a ser enfrentado.

– Aventura Final: Última Batalha.

Reunindo todas as suas forças, aliados e conhecimentos adquiridos, a Brigada Ligeira Estelar enfrenta os inimigos em uma batalha épica pela Constelação do Sabre. A vitória aqui define o destino de inúmeros mundos.

Isto espelha a jornada épica dos heróis em muitos animes de ficção científica, garantindo reviravoltas, crescimento de personagens e batalhas espaciais. Se você quiser aplicar a estrutura de uma aventura em uma campanha, isso também pode funcionar!

Coadjuvantes

Nenhum universo de aventuras é completo sem personagens que impulsionam sua narrativa. Seja no espaço sideral ou em meio a complicadas tramas políticas, **Protagonistas, Coadjuvantes** e **Antagonistas** trazem vida ao cenário.

Coadjuvantes são aqueles personagens não-controlados pelos jogadores, mas que desempenham papéis cruciais na história. Eles são aliados, rivais, parentes, e até mesmo outros heróis. Seja em meio às batalhas espaciais ou nas intrigas palacianas, os coadjuvantes são peças-chave.

Coadjuvantes interagem com os protagonistas de inúmeras formas. Alguns deles podem até ser criados pelos próprios jogadores como parte integrante do background de seus personagens: um mentor, um amigo de longa data, ou até mesmo um inimigo jurado. Ainda assim, somente o mestre determina quando estarão presentes e qual será seu verdadeiro papel na trama.

– Criando Coadjuvantes.

Diferentemente dos protagonistas, o mestre tem certa flexibilidade ao criar coadjuvantes. Eles não possuem restrições específicas e, para atender às necessidades da narrativa, podem ser dotados de qualquer quantia de pontos. Esses coadjuvantes podem ter vivido incontáveis aventuras, acumulando poder e experiência.

Mas nem todo coadjuvante precisa de uma ficha detalhada. Muitos são meramente figurantes, com papéis secundários na trama. Caso seja necessário improvisar,

o mestre pode adaptar fichas genéricas ou inspirar-se em outros personagens já criados.

– Para que eles Servem?

Guarde essa frase para sempre:

O PROTAGONISTA PROTAGONIZA,
O COADJUVANTE COADJUVA
E O ANTAGONISTA ANTAGONIZA.

É redundante, é óbvio, mas é necessário. Porque às vezes é muito tentador puxar um personagem coadjuvante e fazê-lo crescer mais do que deveria. Por mais marcantes que sejam, eles existem para apoiar e enriquecer as histórias dos protagonistas. Nada mais.

Coadjuvantes não devem ofuscar o protagonismo dos personagens principais. Em momentos decisivos, cabe aos protagonistas a responsabilidade de solucionar crises, combater antagonistas e determinar o rumo dos acontecimentos.

– Mantendo o Equilíbrio

Coerência é fundamental. Coadjuvantes muito poderosos ou fracos demais podem causar estranheza e desequilibrar a trama. A escolha correta é crucial para o desenvolvimento da história.

Além disso, à medida que os protagonistas crescem e aprendem com suas aventuras, os antagonistas também podem evoluir. Cada encontro pode fortalecê-los, tornando-os adversários ainda mais formidáveis.

– Seu Elenco de Apoio.

Ao criar os coadjuvantes centrais para a trama, a imaginação é o limite. Entretanto, há momentos nos quais personagens para funções mais genéricas ou imprevistas são necessários. Para essas situações, temos uma vasta gama de perfis prontos. Podem ser usados tal como estão ou modificados conforme as necessidades do enredo. Estes estereótipos são flexíveis e, com alguns ajustes, podem facilmente se adequar à trama.

Cidadãos Comuns

O universo de Brigada Ligeira Estelar não é feito apenas de heróis audazes e vilões astutos. A grande maioria da população anseia por uma vida pacífica, longe dos conflitos das estrelas. Estes cidadãos comuns compõem o pano de fundo da sociedade, trabalhando em profissões variadas e levando vidas simples. Ainda que em sua maioria sejam meros espectadores de eventos maiores, podem ocasionalmente ser atraídos para o turbilhão de eventos, seja como adversários menores ou inocentes em perigo. Embora alguns possam ter suas vidas transformadas por eventos extraordinários, a maioria permanece fiel à sua natureza comum, preferindo o conforto da rotina ao perigo das aventuras.

Gente normal, 4 a 6pt. Trabalhadores, políticos que brilham nos canais de comunicação, atendentes nas lojas de provisões, donos de estabelecimentos, agricultores dos planetas colonizados, instrutores das academias.

• **P1-2, H2, R1-2;** uma perícia (sua profissão, formação ou hobby); uma desvantagem de –1 ponto.

Animais, 5 a 13pt. *Qualquer* animal selvagem ou doméstico se encaixa nessa categoria. Ainda que alguns sejam fortes, raramente representam perigo para um grupo de protagonistas.

• **P0-4, H2-3, R1-4;** Percepção; Sentido Aguçado (audição, faro ou visão) e até duas vantagens entre as seguintes: Aceleração, Ágil, Arena, Ataque Especial, Forte, Imune (anfíbio, resiliente), Inofensivo, Paralisia ou Voo; Diferente, Inculto.

Marginais, 3 a 5pt. Capangas. Batedores de carteiras. Golpistas. Trambiqueiros de rua. Piratas de oitava categoria. Ladrões, malandros e vigaristas em geral. Não podem ser considerados vilões, nem deixados livres para prejudicar outros.

P1-2, H1-2, R0-1; Manha; Aceleração; uma desvantagem entre Inculto, Infame ou Insano.

Brutamontes, 7pt. Valentões, bêbados agressivos e seguranças mal encarados. Preferem resolver tudo na pancadaria.

P4, H1, R2; Luta; uma desvantagem entre Inculto, Infame, Monstruoso ou Tapado.

Guardiões, 6 a 8pt. Policiais e bombeiros. Membros de forças militares como

soldados, pilotos e marinheiros. Guardas de rua. Agentes da lei em geral.

P1-2, H1-2, R2; uma perícia entre Esporte, Luta, Máquinas, Medicina e Sobrevivência; Patrono e uma vantagem entre Defesa Especial, Forte, Resoluto ou Vigoroso; Código ou outra desvantagem de –1 ponto.

Nobres ricos, 5 a 8pt. Bancários, empresários da elite e executivos. Burgueses, herdeiros milionários, membros da alta nobreza imperial. Têm muito dinheiro ou nomes que abrem portas – geralmente ambos.

P1-2, H1-2, R1; Influência; Riqueza e uma vantagem entre Ajudante, Artefato, Base, Carismático, Famoso, Gênio, Maestria, Patrono ou Torcida; –2 pontos em desvantagens.

Especialistas, 6 a 8pt. Pesquisadores, engenheiros e cientistas em diversas áreas do conhecimento, desde a astrofísica até a biotecnologia. Trabalham para alguém ou tem alguém que banque suas pesquisas.

P1-2, H1, R1-2; uma perícia entre Máquinas, Saber e Investigação; detentor de uma especialidade e 2 pontos entre as vantagens Gênio, Artefato, Mentor, Patrono, Arena (Laboratório); uma desvantagem de –1 ponto.

Buchas de Canhão

Salvo pelos coadjuvantes comuns, buchas são os adversários mais fracos do jogo – mas ainda perigosos o bastante para causar pânico na população quando surgem como soldados inimigos.

Buchas são a infantaria (mecânica ou não – é só mudar de escala) do exército inimigo, treinados em massa. Dentro de suas fardas ou robôs, parecem todos iguais. Atacam em vantagem numérica e, quando derrotados, caem ou explodem (no caso das máquinas). Na hora da muvuca, você só ouve gritos de guerra, urros ou barulho de tiroteio mesmo. São leais a seus superiores, mas não muito – podendo ser enganados ou assustados com certa facilidade. Alguns podem se disfarçar como civis, para ataques-surpresa ou missões de infiltração.

Fichas de buchas também servem para esquadrões fracos, criaturas menos poderosas, soldados robôs, adversários menores em torneios, e outros inimigos comuns na aventura.

Soldado Raso, 2pt. A massa de manobra básica do adversário. Podem ser qualquer coisa: soldados, animais, esquadrões e unidades de robôs… Todos numerosos e descartáveis.

P1, H1, R0; Luta; Tapado (ou no caso de animais, Inculto ou Monstruoso).

Líderes de Campo, 3 a 5pt. Buchas de destaque atuam como líderes de pequenos grupos. São um pouco mais fortes. São comandantes em unidades de buchas.

P2-3, H2, R1-2; Luta; Maldição (nunca tem mais de 5PV) ou uma desvantagem entre Inculto ou Monstruoso. Não, alguém ali não é Tapado.

Técnico, 1 a 2pt. Buchas mais inteligentes, mais fracos e usando jalecos ou macacões são encontrados na base do vilão, em funções de manutenção e pesquisa.

P0, H1-2, R0; uma perícia entre Animais, Máquinas, Medicina ou Sobrevivência; uma desvantagem entre Atrapalhado ou Fracote.

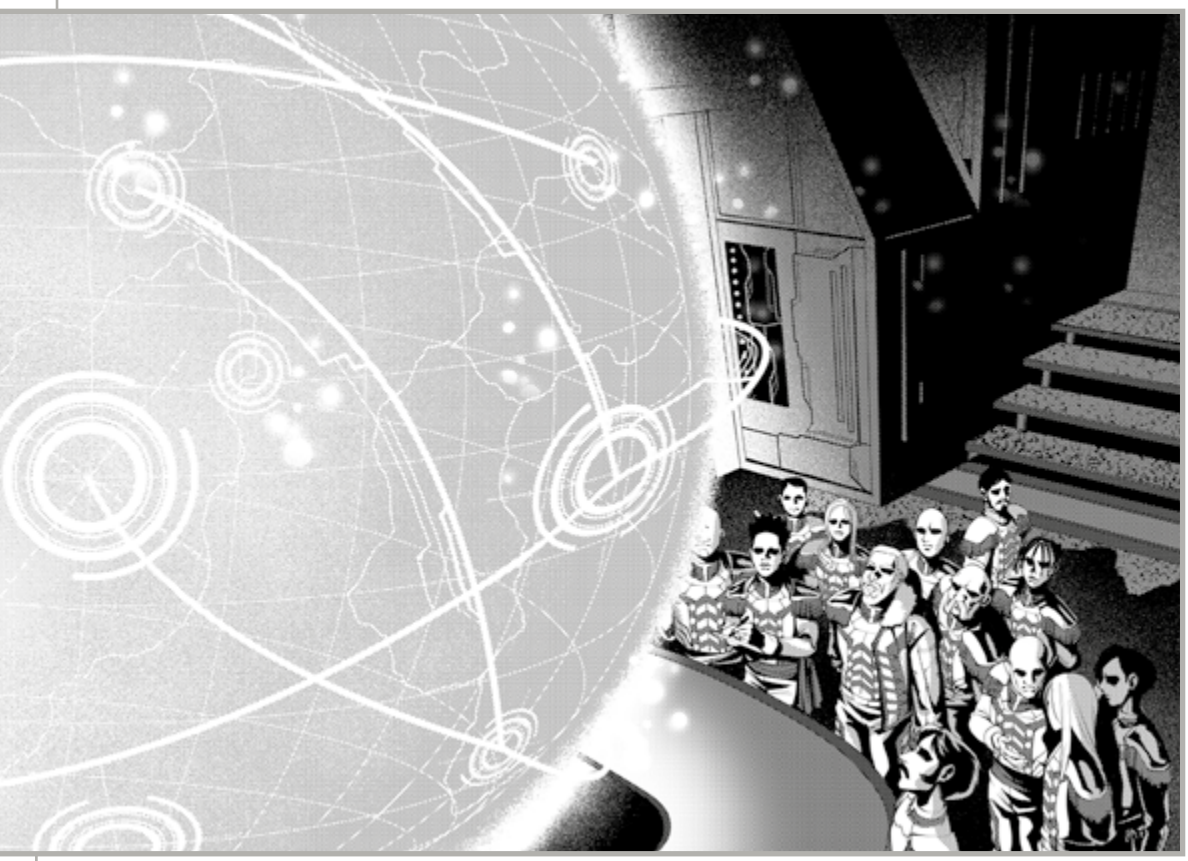
Fauna e Megafauna

A humanidade trouxe boa parte da fauna terrestre para o espaço, mas muitos planetas tem sua própria fauna – e alguns tem inclusive uma mega-fauna, capaz de causar perigos aos seres sencientes da Constelação. É possível inventar criaturas novas para representar ameaças aos pilotos de robôs gigantes (veja **Atroz** *na página 112, dedicada às quimeras proscritas – é algo que funciona para "monstros" comuns também).*

Criaturas e Construtos

Algo que não pode ser negado é que o homem, aonde quer que vá, deixa sua marca e molda o ambiente ao seu redor. Ao trazer animais terrestres por onde quer que vá, ele acaba alterando os biomas que encontra e causando não apenas extinções, mas reposicionamentos de nicho para alguns animais locais.

Alguns mundos se revelaram mais complicados do que outros para esse fim. Moretz não sofreu grandes alterações, mesmo com a constante exploração do meio ambiente,



graças ao obstáculo prático representado pelos fungos tóxicos de sua atmosfera. Inara conseguiu a introdução de alguns peixes de origem terrestre como a sardinha (que se adaptou muito bem), mas vive os problemas constantes causados por monstros.

E não podemos esquecer que o próprio espaço sideral acabou se tornando habitat para algumas inteligências artificiais rudimentares que, abandonadas pelos humanos durante os negros tempos do grande vazio, acabaram sendo sujeitas às mesmas regras de seleção natural pelas quais qualquer animal passa — evoluindo para seres adaptados a um meio-ambiente pelo qual nenhum ser vivo jamais passou realmente.

Para facilitar a vida do mestre de jogo, aqui temos algumas fichas de criaturas prontas para uso, com mais poderes únicos para o mestre reutilizar caso queira.

Estações Carnívoras. Titânica. Originalmente concebidas para sintetizar órgãos humanos usando combustível orgânico, elas se tornaram máquinas assassinas que atraem seres humanos com ambientes convidativos… apenas para dissolvê-los e consumi-los. Estas estações não se multiplicam, mas podem ser reativadas com a presença de uma única pessoa. Várias foram criadas como armadilhas durante conflitos antigos da época do grande vazio, e algumas ainda existem. Sua ameaça é tão temida que algumas naves preferem evitá-las ou destruí-las à vista, perdendo valiosas informações sobre o passado. Porém, alguns piratas e caçadores ainda se arriscam nelas, levando muitos à morte.

ESPECIAL: As Estações Carnívoras serão construídas usando as mesmas regras para a construção de Estações Espaciais (página 169), mas terão como diferença o fato de procurarem evitar que suas vítimas fujam. Assim, seu Poder também se aplica às Defesas Internas e deverá ser maior, mas internamente sua escala será reduzida à escala Normal (correspondente aos corredores); personagens sem a vantagem **Sentido (Direção)** terão Perda para se orientar lá dentro, correndo o risco de se perder em caso de falha crítica; e, finalmente, devidos aos "sucos enzimáticos", os personagens perderão 1 PV

a cada turno em que permanecerem dentro da base (a partir do momento da liberação desses líquidos).

Gebara. Gigante (3X). Animal inarano de doze pernas e pescoço longo. Nasce invertebrado, semelhante a uma grande lagosta, e muda de casca várias vezes ao longo da vida, tornando-se diferente a cada estágio. Evolui de uma estrutura cartilaginosa para um esqueleto ósseo, abandonando periodicamente suas duras placas externas que são usadas pelos nativos como utensílios. Apesar de sua natureza pacata, o Gebara pode ser perigoso se provocado. Normalmente, é induzido a ir para o oceano para evitar conflitos. Há preocupações sobre a sobrepesca afetando sua dieta principal de peixes, o que pode forçá-lo a procurar comida em terra. Ele pode atingir vinte e oito metros de comprimento e caso encontre um oponente mais alto, é capaz de se projetar para se apoiar nas seis pernas traseiras, ficando "de pé".

P12, H2, R9; Defesa Especial (Blindada), +Membros; Diferente, Inculto, Monstruoso, Lento.

Joban. Gigante. Outro nativo de Inara, é um anfíbio pisciforme predador de água salgada com características aterrorizantes: dentes afiados, tentáculos urticantes e a habilidade de voar rapidamente (batendo as barbatanas/asas como um beija-flor), caçando suas presas como um helicóptero. Com uma boca que parece sorrir macabramente e uma língua que se estica *muito,* é uma criatura altamente letal, tornando sua captura para estudos um desafio. O joban é migratório e pode ser encontrado em qualquer lugar em Inara, podendo voar por dias sem tocar na água.

P4, H2, R3; Aceleração, Anfíbio, Voo, Alcance (tentáculos), +Alcance (língua), Ataque Especial (o bater de suas "asas" causa um vento destrutivo); Diferente, Inculto, Monstruoso, Lento. Sobrevivência. Atroz.

Kaiju. Colossal. Uma classificação genérica originalmente proto-viskeyjin para monstros gigantescos com força descomunal e capacidade de destruição em massa. Alguns lembram dinossauros e outros animais pré-históricos terrestres, mas podem ter qualquer aparência e poderes ou pertencerem a qualquer mundo — emergem das profundezas do oceano, surgem do subterrâneo, podem ter vindo de outras dimensões ou são criados por engenharia genética. Esta ficha é apenas um modelo: adicione ou remova vantagens, desvantagens e poderes à vontade. A única constante entre os kaiju é sua enorme estatura, nunca abaixo de 50 metros de altura — e a destruição que os acompanha. Algumas criaturas do planeta Inara são informalmente classificadas como kaiju, embora a maior parte das criaturas perigosas locais já cause estrago com tamanhos menores, na faixa dos 20 metros de altura.

P9, H4, R8; Luta; Alcance 2, Ataque Especial (Área, Perigoso), Defesa Especial (Blindada), Imune (Resiliente), Regeneração; Diferente, Inculto, Monstruoso

Krakatoa. Gigante. Mais um monstro inarano — e um verdadeiro mistério da biologia. Seus ovos são colocados perto de ilhas vulcânicas, precisando de calor durante seus estágios iniciais. Esses ovos são extremamente resistentes, suportando até lava ressecada. Ao eclodir, os filhotes, com alta temperatura corporal, abrem caminho e devoram tudo à vista antes de se enterrar e hibernar. Meses depois, emergem como seres de vinte metros com uma pele negra e incandescente parecida com carvões em brasa. Adultos, controlam sua temperatura, exalam um odor insuportável de enxofre e produzem névoas de vapor no oceano. Recentemente, devido à poluição humana, variações mutantes do krakatoa surgiram, possuindo habilidades novas e perigosas, como emitir gases letais ou até radiação.

P7, H3, R8; Luta; Ataque Especial (Choque), Defesa Especial (Fogo), Imune (Resiliente), Paralisia (gases tóxicos); Diferente, Inculto, Monstruoso. Atroz.

Leviatãs. Colossal — mas algumas lendas falam de escalas maiores. Originados da tendência humana de descartar tecnologia obsoleta, os Leviatãs são naves abandonadas por piratas que continuaram operando de forma autônoma há milênios. Ao contrário das metástases, essas naves, sem interesse para saque, persistiram em suas rotas, capturando outras embarcações para obter combustível, tecnologia e novas partes mecânicas. Isso gerou lendas de tesouros escondidos em seu interior. Evoluíram ao longo do tempo, incorporando características físicas como braços e tentáculos, lembrando insetos de metal. Essas naves também têm a capacidade de infectar outras com um vírus computacional, que pode se espalhar,

criando novos leviatãs. Contudo, esse vírus é frequentemente rudimentar e pode ser eliminado se detectado cedo. No entanto, uma vez atualizado, sua remoção torna-se um desafio – e caso entre no banco imperial de dados, pode se espalhar para todas as naves da Constelação! Por sorte, esses construtos não resistiriam à reentrada em um planeta e tendem a seguir rotas regulares.

P8, H4, R10; Luta; Alcance 3, Ataque Especial (Canhão; Poderoso), Defesa Especial (Blindada), Imunidade (Resiliente), Regeneração; Ambiente (Espaço), Diferente, Monstruoso

ESPECIAL: Essa ficha não comporta a imensa variedade relacionada aos leviatãs – o mestre deveria customizá-la à vontade. Não é por já ter enfrentado um leviatã que outro vai deixar de surpreender os jogadores. Tenha sempre isso em mente.

Mamute. Normal (5X). Através da biotecnologia, a humanidade reviveu o mamute, uma espécie terrestre extinta. Ao descobrirem Arkady, um planeta de clima frio e vegetação similar à tundra ártica terrestre, optaram por introduzir os mamutes para estudos em um bioma alienígena. Esta decisão mostrou-se imprudente. Sem predadores, exceto humanos, os mamutes proliferaram rapidamente. Embora os primeiros mamutes clonados fossem menores, em Arkady eles cresceram para atingir cinco metros, pesando vinte toneladas e com presas enormes. Mamutes possuem uma densa camada de pelos e gordura para isolamento térmico e exalam um cheiro forte. Atuando em manadas, são um problema para as colheitas em Arkady, especialmente porque o planeta já lida com condições climáticas desafiadoras. São criaturas relativamente inteligentes e, semelhantemente aos elefantes, têm memórias excepcionais.

P15, H3, R20; Defesa Especial (Blindada), Invulnerável (Frio), Memória Expandida. Diferente, Inculto, Lento.

Megatauro. Normal (4X). Um animal quadrúpede do tamanho de um elefante, o Megatauro combina características de urso e preguiça gigante com um par de chifres proeminentes. Vive nas planícies do planeta Moretz. Apesar de sua pelagem laranja viva e natureza herbívora, é altamente territorial e agressivo, atacando outros animais e até áreas de trabalho humanas. Esta postura agressiva, uma espécie de "violência preventiva", pode ter ajudado na sua evolução para evitar predadores. É rápido, poderoso e, em termos de jogo, **muito difícil** de ser controlado.

P12, H3, R15; Defesa Especial (Resiliente), Ataque Especial (Garras), Memória Expandida. Diferente, Inculto. Atroz.

Metástases de Ferro. Colossal a Titânico. Durante o Grande Vazio, indústrias automatizaram fábricas em asteróides. Embora as pessoas tenham se retirado, essas fábricas continuaram operando. Elas produzem até que a matéria-prima se esgote, depois minam agressivamente até destruir o asteróide e então se expandem para um novo local para continuar seu ciclo. Este padrão de crescimento incontrolável é chamado de metástase de ferro. Piratas espaciais veem benefícios em encontrar e saquear uma metástase, apesar dos riscos, pois trazem lucro substancial, embora também as destruam após o saque. Apesar de não serem entidades intencionalmente agressivas como os leviatãs, as metástases crescem indefinidamente e em grande velocidade, apresentando uma ameaça se atingirem a superfície de um planeta, embora isso seja improvável devido aos perigos da reentrada atmosférica.

P6, H1, R4 (no primeiro dia); Adaptador, Defesa Especial (Blindada), Defesa Especial (Provocação).

ESPECIAL: A cada dia, ela crescerá aos poucos mas de forma desbalanceada, e caso absorva algum veículo, nave ou robô, é capaz de importar seus implementos assim como faz o leviatã.

Paguro. Baixo. Uma entidade híbrida de fungo-animal do planeta Moretz que infesta animais recém-mortos, impedindo sua decomposição e controlando-os. Em sua fase inicial, os fungos dominam o cadáver, mantendo-o operacional por meses. Posteriormente, os fungos desenvolvem uma carapaça tentacular e densa nas costas do animal, que se torna coberto de cogumelos. Utilizando memórias residuais do hospedeiro, o paguro busca outros seres da mesma espécie para ataque e reprodução. Embora o processo de reprodução seja complexo, tornando um "apocalipse zumbi" improvável, os humanos ainda podem ser atacados por animais maiores controlados pelo paguro. O ponto fraco é a carapaça resistente, vulnerável a armas de energia. A descon-

taminação é crucial após o confronto, pois os esporos do paguro, apesar de sua curta vida, são perigosos em ambientes urbanos.

ESPECIAL: Para fins de jogo, o paguro deve ser tratado como um Item Especial – **+5R** (Carapaça), Possessão, Alcance (tentáculos), Ataque Especial (Amplo, Biológico), Ponto Fraco. Ele terá Pontos de Vida baseados no seu possuído: Se ele em vida tinha 4 pontos, a carapaça (adicionando 5 a esta característica) terá 45 pontos de vida (5X9).

Pés-de-Caverna. Titânico (ou maior: X2, x3, etc.). Árvores gigantes que ultrapassam muitíssimo o tamanho das sequoias terrestres, cobrindo vastas áreas com suas raízes e ascendendo a enormes alturas. Possuem galhos internos entrelaçados formando labirintos cavernosos. Estas árvores abrigam inúmeras criaturas monstruosas, tornando-se perigosas para os trabalhadores que operam robôs gigantes no planeta, especialmente porque as guildas não oferecem proteção adequada. Adentrar em um pé-de-caverna é extremamente arriscado, mesmo para robôs enormes. A umidade interior da árvore é propícia para fungos perigosos. Apesar dos riscos, ativistas buscam proteger essas árvores, principalmente as jovens, devido ao seu papel crucial no ecossistema.

P8, H3, R13. Ataque Especial (Choque), Regeneração, Defesa Extra (resiliência), Cura (há muitas substâncias naquele ecossistema que podem curar alguém), Alcance. Diferente, Inculto.

ESPECIAL: O pé-de-Caverna deve ser tratado como uma gigantesca fortaleza – ver box sobre **Estações Espaciais** na página 247 – e sua fauna e flora perigosos, como suas defesas. Ele não tem um "comandante" como uma base militar. Sua "habilidade" diz respeito à capacidade natural e instintiva de gerir suas autodefesas – e seu Poder leva à insistência das criaturas que habitam o local, como se fossem parte de um personagem-exército. Como Alcance, podemos pensar em hordas de criaturas voadoras e destrutivas.

Zila. Gigante (2X). Reptiliano bípede, detentor de uma longa cauda e uma crista multicolorida captadora de energia solar. Predominantemente aquático, o zila habita os oceanos de Inara, nadando com sua crista para a superfície e mantendo distância se não provocado. No entanto, durante o período de reprodução e absorção solar total, geralmente duas vezes por ano, ele migra para águas costeiras, tornando-se altamente territorial e agressivo. Nesses períodos, invade cidades, luta com outros zilas e devora quase tudo em seu caminho. Sua urina tóxica é perigosa, especialmente para crianças. O zila pode também liberar uma poderosa rajada de energia solar acumulada. Apesar de sua periculosidade, os esforços ecológicos têm protegido o zila de extinção.

P9, H4, R8; Luta; Alcance, Ataque Especial (Área, Perigoso), Defesa Especial (Blindada), Imune (Resiliente), Regeneração; Diferente, Inculto, Monstruoso. Atroz.

ESPECIAL: A Urina Tóxica do zila equivale a um ataque igual a H+2D. Se vencer a defesa da vítima, esta deve fazer um teste de Resistência (12) para negar o efeito. Se falhar, será envenenada. Uma vítima envenenada sofre uma penalidade de –1 em todas as suas características e começa a perder 1 PV por turno até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem-sucedido de Medicina (9) ou a vantagem Cura (usada deste modo a Cura não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

Comandantes

Qualquer antagonista que não seja bucha de canhão, animal, monstro, abominação tecnológica ou o líder supremo a ser enfrentado no fim. São subordinados diretos de um alto comando – sejam proscritos, nobres insurrectos, milícia ou qualquer outra organização, enfrentando os pilotos da Brigada e outros heróis diversas vezes em sua saga. Eles lideram batalhões de soldados e unidades robóticas de combate. Por vezes optam por não entrar em combate direto, mas são aptos a enfrentar um piloto ou até um esquadrão em combates intensos, sempre se retirando antes do fim do confronto. Confrontos decisivos com comandantes são eventos significativos na narrativa.

Os comandantes são astutos e arrogantes, possuindo seus próprios objetivos e ambições. Frequentemente, eles conspiram contra seus colegas, ou até contra seus superiores diretos. Conflitos de poder e estratégia entre comandantes são comuns, usando até mesmo os heróis como peões em seus jogos de influência.

O comandante típico é autônomo, misterioso, taciturno e cauteloso. Eles exibem marcas de batalhas anteriores e são moldados por desapontamentos e traições passadas. No início da saga, podem superar facilmente os heróis, mas, enquanto os heróis evoluem rapidamente, os comandantes crescem a um ritmo mais moderado.

Em campanhas menos focadas em combate direto, os comandantes servem como principais rivais ou adversários – os melhores em sua área de especialização. Seja como estrategistas brilhantes em conflitos espaciais, cientistas-chefe em laboratórios avançados, ou influentes negociadores em disputas políticas interplanetárias.

Emissário, 10pt. O primeiro comandante a surgir diante dos pilotos, vem anunciar a chegada dos invasores ou expor suas intenções (na medida em que interessa a eles). Sua função é intimidatória. Enquanto ele se comunica, os pilotos ganham tempo para se preparar.

P3, H2, R2; duas perícias entre Influência, Luta, Manha, Percepção ou Saber; duas

Animais Inofensivos

Nem todos os seres nativos da Constelação são perigosos. Eis alguns exemplos de animais que aceitam o contato humano com mais facilidade.

Biju. Pequeno. Originário de Viskey, o biju é um mamífero pequeno, de pelo curto com uma cauda felpuda, que emite o som "Bi-ju". Popularizado como animal de estimação durante o Grande Vazio, não existem mais bijus selvagens. Eles são muitos espertos, facilmente adestráveis, seguros para todas as idades e possuem excelente orientação espacial, retornando sempre ao seu ponto de referência. Não necessitam de gaiolas, são limpos e têm uma atração por objetos brilhantes. Suas patas dianteiras possuem polegares rudimentares, permitindo que peguem objetos pequenos. Vêm em várias cores, assemelhando-se a um multicolorido painel em uma loja de doces quando em grupo, sendo adorados especialmente por crianças. Devido ao seu pequeno tamanho, não há Bijus modificados como familiares – eles precisariam ser *muito* maiores e se tornariam outra coisa completamente diferente.

P2, H4, R3; Inofensivo, Ágil, Sentido (Faro Aguçado, Audição Aguçada, Sentido de Perigo, Direção), Plano Genial (sim, são bichinhos muito engenhosos). Esporte.

Papato. Baixo. Animal dócil e gregário de Inara, o papato tem a dieta baseada em algas, insetos e pequenos animais, sendo resistente a venenos. Caracteriza-se por armazenar uma bola de catarro fétido em um papo oculto, que pode regurgitar como defesa, causando odor insuportável e ardência nos olhos. Embora seja uma criatura de defesa, é extremamente dócil quando domesticada. A versão normal tem cerca de 45 cm de altura, similar a um cão de porte médio, mas modificações genéticas permitem que cresçam um pouco mais. Possuem capacidade de escalar paredes e regular a temperatura corporal, o que lhes rendeu o apelido "Barriga Gelada". Papatos domésticos são reconhecidos por vestir camisetas, pois identificam cores e gostam delas. É possível comprar rações para estes também. O papato não tem gênero definido até a maturidade, adaptando-se ao equilí-

brio do grupo. Papatos domesticados podem permanecer sem gênero por toda a sua vida. Vivem em média 15 anos, mas versões modificadas geneticamente vivem mais.

P3 H3 R2 Sentido (Sísmico, Direção, Olfato Aguçado), +Resistência (Calor), +Membros (cauda). Quadrúpede, dissuasivo; Esporte, Sobrevivência; Crítico Automático (aquela maldita bola de catarro sempre acerta seu alvo!)

ESPECIAL: O papato tem polegares rudimentares nas quatro patas, mas embora possam segurar objetos, só podem fazer isso parados — para andar, só de quatro. Quando ficam parados mas não em repouso, parecem gostar de se sentar. Com algum esforço, podem até andar de pé (ao custo de 1PM) por um número de turnos correspondente à Resistência, mas terão um redutor de –1 de Habilidade e ao final devem fazer um teste fácil de R. Caso falhem, perderão 1D6 de PVs por conta do esforço. Na versão geneticamente modificada, seus polegares costumam ser mais funcionais, mas mesmo assim eles andam em quatro patas.

Titanus. Normal. Do planeta Altona. Ave bípede similar a um avestruz, de penas vermelhas e que habita ambientes montanhosos, se alimentando de frutas, gramíneas selvagens (cujas sementes eles acabam dispersando) e pequenos animais. Podendo se adaptar bem a florestas e desertos, o titanus tende a ser pacato e até paciente, só reagindo *após* uma agressão (mas nesse caso, aviso: ele é forte e a bicada dele é poderosa). É possível domesticá-lo, usando-o como animal de montaria (as populações montanhosas dos desertos vermelhos de Altona costumam fazê-lo), mas é preciso criá-lo desde o nascimento com contato humano para esse fim, sendo que ele leva cerca de um ano e seis meses para atingir a idade adulta fisicamente. Não tem **Mente Labiríntica**, mas pode reconhecer lugares e caminhos sem ajuda do dono. Um titanus pode se apegar bastante a seu tutor e chega a doze anos de vida.

P4 H3 R4. Ataque Especial (Penetrante). Esporte, Sobrevivência.

vantagens entre Aceleração, Ataque Especial, Ajudante, Alcance 1, Paralisia ou Patrono; uma desvantagem de –1 ponto.

Segundo-em-Comando, 20pt. O braço direito do líder. Um combatente experiente e completamente leal — ou então um ex-aliado dos pilotos, convertido à causa adversária.

P5, H3, R4; Luta e duas outras perícias; Alcance 1, Alternância, Ataque Especial (Área, Penetrante), Defesa Especial (Tenaz), Maestria (escolha uma perícia), Telepatia (não necessariamente o poder psíquico), Patrono (o líder); Infame e outra desvantagem.

Impostor, 13pt. Atua sob o disfarce do líder supremo, enquanto a verdadeira identidade deste é mantida em sigilo. Quando o impostor é derrotado, a verdadeira face do inimigo é revelada. Em alguns casos, nem o próprio impostor sabe da farsa, descobrindo somente ao ser derrotado.

P3, H3, R3; Influência; Aceleração, Imitar, Improviso, Maestria em Influência; Insano e outra desvantagem.

Lisonjeiro, 15pt. Acredita ser inteligente e estratégico, mas é apenas um subordinado servil com habilidades mentais limitadas. Vive para agradar o líder supremo, ocasionalmente planejando uma traição. O líder pode desprezá-lo, mas o mantém por perto por sua utilidade em tarefas menores.

P1, H3, R1; Poderes mentais; Ajudante (assistente), Alcance 2, Telepatia, Patrono (o líder) e mais duas vantagens entre Anulação, Confusão, Ilusão, Inofensivo, Paralisia ou Punição; Indeciso e outra desvantagem entre Atrapalhado, Fracote, Frágil, Infame, Lento ou Ponto Fraco.

Enigmático, 12 a 18pt. Sua lealdade é sempre um mistério. Às vezes ajuda os pilotos, outras age contra, sem fornecer razões. Pode admirar secretamente os pilotos, ou os usa para se vingar do líder. Uma relação forte de amizade, rivalidade ou intimidade frequentemente se desenvolve com um dos protagonistas.

P2-3, H2-4, R2-4; Luta e uma outra perícia; Ágil, Alcance 1, Ataque Especial (Potente), Defesa Especial (Reflexão), Invisível, Telepatia, Paralisia; duas desvantagens entre Amnésia, Assombrado, Código, Dependên-

cia, Elo Vital, Fraqueza, Maldição, Ponto Fraco ou Protegido.

Chefe Final

Nem todas as sagas espaciais culminam na derrota de um adversário central – mas muitas, sim. Exceto pelos próprios pilotos, um chefe final é a figura mais marcante na campanha. Ele pode ser um tirano interestelar, quase imbatível em combate; ou um mega-empresário do setor espacial sem habilidades de combate, mas que comanda frotas e altera os destinos de planetas com uma simples ordem. Mais crucial que sua pontuação ou habilidades, o chefe final tem uma ambição, um propósito colossal. Isso pode ameaçar a Constelação, causar imenso sofrimento ou impedir os pilotos de alcançarem seus ideais. Uma barreira a ser ultrapassada.

Dessa forma, a ambição do chefe final é mais significativa para a saga do que o próprio personagem em si. Conquistar ou subjugar sistemas solares. Executar uma vingança milenar. Demonstrar sua superioridade à Constelação. Realizar uma suposta profecia. Algo concreto, ideológico, megalomaníaco… ou até trivial – pense no envolvimento de federações empresariais em golpes de estado, por exemplo: é só por dinheiro ou talvez por orgulho social, mas em nome disso milhões serão condenados.

Superar o chefe final frequentemente é a derradeira missão em uma saga. Ele dirige seus comandantes de um ponto remoto e inalcançável. Seu poder é manifestado através das forças que comanda. Mesmo sendo potente, permitirá que seus subordinados, comandantes e abominações tecnológicas ajam antes dele. Só entrará pessoalmente em ação quando os pilotos, após grandes esforços, finalmente chegarem até ele. Quando confrontado, deve-se sentir o peso de sua presença, mas é vital preservá-lo para o confronto final da saga.

O chefe final é extremamente poderoso e também pode operar em uma escala superior. Esta distinção torna extremamente desafiador derrotá-lo de maneira convencional. Os pilotos devem primeiramente encontrar uma maneira de nivelar as chances, ampliando sua própria escala ou debilitando o adversário antes do embate.

O SEU Comandante

Sim, falamos dos comandantes inimigos – mas e o *seu* comandante? Aquele veterano em sua base, convocando o grupo para as missões?

Ele desempenha um papel crucial como figura paterna e eixo de comando em meio aos jovens protagonistas, inspirando confiança e oferecendo orientação. Em termos de RPG, sua natureza é funcional, permitindo que os protagonistas ajam livremente, mas intervindo quando necessário. No entanto, assim como nas séries animadas, os protagonistas devem lidar com as situações por conta própria, mesmo quando o comandante desempenha um papel mais significativo.

Em essência, o papel do comandante do seu time, embora poderoso, é o de mega-coadjuvante, pois os personagens dos jogadores são os verdadeiros protagonistas, enfrentando ameaças em suas aventuras.

Um chefe final também pode ser contido de outras formas – pois, ao contrário do que se espera, nem todo chefe é intrinsecamente mau. Ele pode lutar por um ideal, tentar corrigir uma injustiça, vislumbrar um universo melhor, proteger um ente querido. No entanto, para atingir seu objetivo, acaba colocando sistemas inteiros em risco – ou obstruindo os ideais dos pilotos. Convencer um chefe poderoso do erro em suas ações talvez seja a única maneira de superá-lo.

E é válido ressaltar, o chefe final não é sempre um tirano implacável de frotas invasoras – pode nem mesmo ser violento! O último oponente em um torneio, o ás supremo na técnica que os pilotos dominam, um mestre do passado em busca de um herdeiro digno, ou um amor inalcançável conquistado após inúmeros desafios.

Das Escalas

Escalas não aparecem muito; são exageradas demais para a maioria das histórias. Mesmo em Brigada Ligeira Estelar, com seus pilotos de robôs gigantes lutando entre si ou grandes belonaves em combate, quase todos os combates pertencem à mesma escala.

No entanto, batalhas espaciais podem oferecer grandes variações de escala. Um robô gigante pode ser enviado para disparar em um ponto fraco de uma estação titânica. Uma nave colossal libera vários robôs gigantes para lutar ao seu redor. Uma fortaleza da destruição astronômica pode surgir no caminho final dos personagens.

O mestre é aconselhado a usar escalas superiores nas seguintes situações:

• Para um momento decisivo ou confronto extremamente desafiador, possivelmente um ponto de virada na saga, como uma luta final contra um chefe final.

• Para introduzir um adversário formidável que só será superado posteriormente, após os pilotos se tornarem mais habilidosos e bem-equipados.

• Para incentivar os pilotos a evitarem combate direto e buscarem soluções alternativas. Superar um comandante poderoso pode ser uma tarefa monumental; seria mais eficaz descobrir suas vulnerabilidades ou buscar alianças estratégicas.

• Para quando um oponente não deve, de forma alguma, ser superado. Talvez um coadjuvante, benevolente ou malévolo, seja essencial para o enredo.

• Para sagas onde adversários excepcionalmente poderosos são rotina. Podem ser uma elite de pilotos espaciais, comandantes opressores em naves de guerra, esquadrões de robôs gigantes ou abominações tecnológicas. Talvez os pilotos façam parte de um grupo subversivo, buscando estratégias inteligentes para equilibrar a balança de poder.

• Para cenas de batalhas espaciais grandiosas e confrontos intergalácticos, em sagas focadas na ascensão e evolução dos pilotos, enfrentando desafios cada vez mais imponentes.

Nota Importante: Nenhum piloto pode acessar uma escala superior antes de testemunhar pessoalmente uma entidade ou evento dessa mesma escala. Você não pilotará uma nave gigantesca de dimensões titânicas antes de presenciar um conflito interplanetário. Não liberará sua habilidade mental máxima antes de assistir (ou participar) de um embate contra uma força estelar. E não vai dominar sua técnica de pilotagem avançada até que um antigo rival demonstre essa habilidade primeiro. Pense em quantas vezes um piloto fica chocado diante de (ou é superado por) um adversário impressionante, antes de sequer compreender todo aquele poder.

Mudar de Escala

Mudar de escala sempre será um momento marcante. Surge em ocasiões críticas, quando o mestre quer destacar uma significativa disparidade de forças ou, mais raramente, quando toda a saga alcança um novo patamar. Aventuras em um único sistema estelar podem se expandir para conflitos que abrangem toda a Constelação. Com certeza, você já viu uma série espacial assim!

• **Padrão:** Por escolha narrativa, os pilotos já podem começar pertencendo a uma escala superior. Talvez seja uma saga de elite espacial, onde todos operam numa escala avançada. Neste contexto, interações entre diferentes escalas são frequentes.

• **Marcos:** A cada cinco eventos principais da saga (ajuste conforme necessário), um acontecimento extraordinário eleva a escala dos pilotos. Talvez finalmente tenham descoberto uma tecnologia antiga de combate. Ou um aliado enigmático amplia seus potenciais, preparando-os para desafios ainda mais formidáveis.

• **Condição:** Os pilotos só alcançam a escala superior em momentos específicos. Talvez esse poder exista somente para combater determinados inimigos, ou somente com a autorização de seu patrono. Você pode usar seu robô avançado para deter uma invasão Proscrita, mas nunca para duelos menores nos submundos planetários!

• **Pico de Capacidade:** Em momentos críticos, quando à beira da derrota ou ao enfrentar adversários desproporcionalmente fortes, um piloto pode gastar todos os seus PA remanescentes para subir uma escala (por exemplo, de "Normal" para "Gigante"). Cada PA gasto sustenta a escala ampliada por um turno; depois disso, o piloto fica debilitado, com todos os recursos esgotados — incluindo PV, o que pode exigir um teste de Sobrevivência.

• **Riqueza:** Esta vantagem concede bônus de escala em testes de compras. Seja para comprar equipamentos avançados, conseguir suporte de uma corporação ou mesmo alugar uma nave estelar.

CAPÍTULO 07
A CONSTELAÇÃO DO SABRE

"§1§A Aliança Imperial, sob o comando do Trono Imperial Constelar, exerce soberania plena e inalienável sobre o território da Constelação do Sabre, conforme demarcado pelos Tratados assinados em de 13 de Fevereiro de 0102 N. C. E."

Artigo XVIII - Da Soberania Imperial sobre a Constelação, Constituição Imperial do Sabre.

A **Aliança Imperial do Sabre** é uma monarquia constitucionalista. Na Constelação do Sabre, cada mundo tem centenas, às vezes milhares de clãs diferentes de nobreza. Os maiores parecem ser os únicos a importar para muitas pessoas mas, quando mergulhamos no interior de cada grão-domínio, começamos a perceber o poder dos pequenos clãs na estrutura básica do Império.

Se um planeta é algo grande demais para ser plenamente gerenciado, comandar dezenove mundos e ainda manter um olho em mais setenta e cinco é um inferno – isso quando não falamos na instalação de colônias espaciais ou na terraformação de satélites. Por isso, e para facilitar a vida de todos, Silas Falconeri dividiu o império em três diferentes regiões administrativas: o **Cabo do Sabre,** o **Fio do Sabre** e a **Ponta do Sabre.** Ele apostou em uma estrutura flexível, centralizada em um eixo de autoridade monárquica ancorado na figura do imperador – senhor da coroa de cada um dos mundos (daí o nome formal de Aliança Imperial).

O coração do império é a cidade de **Leocádia,** no mundo de Albuquerque – a pedra angular de todas as transformações responsáveis pela unificação da Constelação do Sabre. Com a ausência de um imperador, o Império tem sido encabeçado por um regente imperial, escolhido pelo parlamento. O trono do Regente Diego Pérez-Reverte está sempre ao lado do trono vazio do imperador, lembrando a todos dessa condição provisória.

O governante máximo de cada mundo-principado (ou Principado Planetário) é o príncipe-regente. Ele é como um rei em seu próprio planeta, abaixo apenas do imperador (ou, no caso, do regente imperial). Seus filhos serão herdeiros do trono, assim como acontece em qualquer família real (ou, aqui, família regencial).

O Cabo do Sabre

Essa região se destaca por concentrar quase todos os mundos mais importantes e a maior população do Império — quase 69 bilhões de pessoas pulverizadas em dez mundos diferentes. Mundos com mercados de trabalho mais desenvolvidos recebem um fluxo grande de imigrantes da Ponta ou do Fio do Sabre.

Os mundos do Cabo tendem a oferecer algumas de suas maiores disparidades sociais. Dos planetas politicamente mais influentes, apenas um deles está fora da região — Montalbán — e mesmo sendo parte do Fio, ele é mais próximo dos mundos do Cabo; Albuquerque está muito mais perto, por exemplo.

Essa proximidade e trânsito mútuo fez todos esses mundos partilharem vários elementos em comum. Eles ditam tendências em todos os sentidos. São a matriz cultural da Constelação.

DADOS SOBRE A ALIANÇA IMPERIAL

Pacto federativo: Império

Capital: Leocádia (Albuquerque)

Regente Imperial: Diego Pérez-Reverte (50 anos), príncipe do grão-domínio de Algaravia e duque de Diamanda, em Montalbán.

Herdeiro imperial: —

Clã Imperial: Falconeri *(ad hoc)*

Cores do brasão regencial (usado nos Corpos Imperiais de Guarda): Azul ciano, amarelo e branco (eventuais detalhes em verde claro).

Principados: 19.

Clãs regenciais (dos príncipes-regentes de cada principado):

Hummel-Heinz (?) (Albach).

Garcez Ruiz (Alabarda).

Leonio (Albuquerque).

Van Akkerman (Altona).

Oldenburgo (Annelise).

Dagar (Arkady).

Von Brandenburgo (Bismarck).

D'Altoughia (Forte Martim).

Von Hermann (Gessler).

Lupang (Inara).

Falconeri (Montalban).

Shalhoub (Moretz).

Korkmaz (Ottokar).

Artusen (Tarso).

Nanterre (Trianon).

Wodanaz (Winch Ocidental).

Wuotan (Winch Oriental).

Hadar (Uziel).

Reigen (Viskey).

Merino (Villaverde).

Estrela	Planeta	Satélite
Ananke (Sabre 1)	**Altona**	Semíramis Tarkus Samsara
Adrasteia (Sabre 2)	**Albach**	Nimam Hybris
Euterpe (Sabre 3)	**Annelise**	Pelléas Mélisande
Enyalius (Sabre 4)	**Forte Martim**	Alcântara
Bia (Sabre 5)	**Gessler** **Trianon**	Acriter Fideliter Palais
Astraeus (Sabre 6)	**Albuquerque**	Espada Augúrio
Eos (Sabre 7)	**Viskey**	Haretsu Amaiwa
Kratos (Sabre 8)	**Tarso**	Hegemonia
Python (Sabre 9)	**Bismarck**	Drachen

Albuquerque

O mundo central do Império. Sua antiga capital – a bela cidade costeira de Leocádia – se tornou a Capital Imperial e o coração da Constelação do Sabre.

Como outros mundos, Albuquerque viveu uma democracia de fachada, ocultando uma ditadura do poder econômico. Os direitos e liberdades, acessíveis a todos no papel, pertenciam apenas a quem tinha dinheiro para comprá-los e essa situação era defendida por uma mídia corrupta disposta a manipular informações e preservar esse *status quo*. Essa mídia permanece na ativa até hoje e infelizmente a elite responsável pela miséria do passado ainda não desapareceu de todo.

Albuquerque é um mundo funcional e tem toda uma mítica construída em seu entorno. Fora isso, é também um grande centro industrial e tecnológico, abrindo espaço para contrabando, espionagem industrial, recebimento de material delicado de outros mundos, fragmentos de artefatos de Altona, substâncias de Moretz, tecnologia mentalista de Viskey...

Muita gente se instala no planeta como uma forma de se manter próxima do poder. E por isso, muitas vezes os planos mais ardilosos contra o Império acabam sendo dirigidos a Albuquerque. Esse mundo precisa de defensores justamente por isso.

PARA O MESTRE: Albuquerque deve ser funcional e cosmopolita, não um mundo com cosmopolitismo no discurso, conservadorismo como atitude e metrópoles caóticas (Metropolitana, em Tarso, alguém?). Sua capital precisaria refletir essa visão. Assim nasceu Leocádia: uma mixórdia étnica concentrando gente de toda a Constelação. Lá deve ser o centro do poder e uma cidade ordenada, mas não planejada: os assuntos do Império precisam se confundir com os assuntos da cidade.

E essa natureza de centro de tudo, mas com um viés mais positivo, leva ao **pós-cyber** (ver *"Além da Space Opera"*, página 184). Pense em um ambiente ao mesmo tempo amigavelmente retrô com vários elementos científicos e futuristas: os personagens fazem parte da sociedade e estão aqui para proteger aquilo que funciona. Albuquerque nos traz uma abordagem luminosa – e é importante enxergá-la com um pouco menos de ceticismo: a ficção científica não deveria ser limitada ao papel de cemitério das nossas esperanças. Pensem nisso.

Lembrem-se, a primeira e maior base da Brigada Ligeira Estelar está neste mundo (ocupando todo um bairro de Leocádia). Lembrem-se também: uma elite antiga foi destronada para dar lugar à nova ordem e sempre há quem deseje trazê-la de volta. Como o coração do Império, Albuquerque é um lugar a ser protegido por dentro e por fora – é o marco fundacional do sonho heroico de Silas Falconeri… e cabe a vocês protegê-lo!

• **Centro de Operações:** bem… apesar de tudo, isso também é possível: os personagens recebem missões e viajam pela constelação contra inimigos do Império!

• **Ficção Científica Militar:** operações de contra-terrorismo caem bem. Leocádia é a capital imperial… e por isso mesmo é um alvo para as TIAMATs da vida.

• **Folhetim Espacial:** isso cai, e muito bem, no fator capa-e-espada do cenário: intrigas políticas, segredos a desvendar… e duelos com sabres de energia!

• **Pós-Cyber:** vocês são parte da ordem neste mundo. A ciência pode ser fantástica nas mãos certas… mas se ela cair nas mãos erradas, vocês agirão, certo?

• **Space Opera:** ora, é o planeta-capital do Império! Ele sempre pode ser transformado em um alvo gigante por alguma ameaça externa… e de escala colossal!

Leocádia, a Cidade Imperial

Leocádia é a Capital Imperial. É uma das cidades mais belas da Constelação, preservando séculos de história arquitetônica do Império. Além disso, sua natureza de centro político faz quase todo tipo de pessoa ser encontrado por aqui – a miscigenação cultural e étnica é intensa. Sempre há algo acontecendo em algum lugar aqui.

A Estação Parlamentar reduziu a presença das famílias de nobres parlamentares na cidade, mas como o Poder Executivo ainda está em Albuquerque, a presença da nobreza de todos os clãs e de todos os planetas ainda é constante – e a cidade muitas vezes se torna o epicentro de aterrorizantes tramoias e conspirações.

A natureza de Capital Imperial permite a virtualmente qualquer um encontrar uma desculpa para estar aqui. Nobres? Hussardos? Caçadores de recompensas? Ora, Leocádia é o centro de tudo. De crimes a conspirações, de duelos a missões secretas, de disputas pessoais a romances, sempre haverá algo a se fazer em Leocádia!

• **Technothriller:** praticamente sob o guarda-chuva do pós-cyber. Tecnologia, armas e ação. Baixe um pouco a bola da super-ciência – e pense no plausível.

Altona

A humanidade já encontrou vida em outros mundos. Infelizmente, não encontrou vida inteligente até agora. No entanto, Altona apresenta sinais de sua existência no passado e deixa uma pergunta: por qual motivo essas construções são como são e como não há nenhum registro físico de seus habitantes? Não há ideia clara de sua aparência, nem fósseis. Não há nem mesmo registros artísticos mas suas ruínas.

Sobre tais escombros, a humanidade se espalhou rapidamente. Recuperaram rotas de estradas e erigiram novas construções a partir de fundações antigas, gerando uma configuração urbana labiríntica que causa estranhamento em quem vem de outros mundos. Por algum motivo misterioso, aqueles nascidos aqui parecem exibir não apenas uma grande concentração, mas uma espantosa capacidade de se orientar em qualquer ambiente, até mesmo no espaço sideral, sem jamais se perder.

Altona é um mundo de aventura e exploração, repleto de construções ancestrais e armadilhas. Resgatar tesouros de piratas estelares, fugir de caçadores armados e até mesmo enfrentar ameaças tecnológicas deixadas pelos antigos habitantes desse mundo são atividades comuns para aventureiros locais. Definitivamente não é o mundo sossegado cujos governantes acreditam ser. Ele também exige cautela e sorte de quem nele se arriscar.

Existem Alienígenas no Sabre?

Na Constelação, não. Mas nada impede que eles estejam fora dela. Altona é talvez o mais inequívoco sinal de sua existência, embora haja quem credite as construções nesse planeta a uma tentativa falha de colonização por humanos. No entanto, isso reforçaria a pergunta: por qual motivo essas construções são como são e como não há nenhum resquício de quem as construiu?

PARA O MESTRE: pense em uma *sci-fi* nada asséptica e com grandes desníveis tecnológicos em coexistência e um tom mais livre, sem medo do bizarro. Enquanto o planeta Ottokar – com seus Senhores da Guerra e a Zona Devastada – carrega o aspecto mais duro e pós-apocalíptico disso, Altona traz o lado mais aventureiro e agreste do conceito. Ele não é realmente um mundo pós-apocalíptico, só mais atrasado – talvez seu povo prefira assim – mas desníveis sociais podem emular um clima similar.

Além disso, Altona é um canivete suíço narrativo. A ausência de dados claros sobre os alienígenas abre o caminho caso se queira explorar seus mistérios. Se os jogadores quiserem explorar o lado bizarro do cenário, como os pilotos de ciberferas, perfeito. Há diferentes abordagens possíveis, até mesmo para a inclusão casual deste mundo em meio a uma campanha maior.

É plenamente possível abordar as questões de nobreza, duelos de sabre e hombridade presentes quando hussardos e jovens duelistas estão envolvidos. Mas Altona é uma porta para o estranho e o fantástico. Isso fará a diferença.

- **Faroeste Espacial:** discrepâncias sociais são uma constante na Constelação. Aonde houver gente armada, terras e disputas de poder, há espaço para isso.

- **Ficção Científica Clássica:** a tecnologia dos antigos altonianos desafia nossos conhecimentos até hoje. Quando seu manuseio gera crises, como proceder?

• **Ficção Científica Militar:** terroristas e piratas espaciais podem se abrigar em seus ermos e provocar um conflito ao dominar uma tecnologia alienígena.

• **Horror Espacial:** qual foi a natureza desse desaparecimento total da espécie? O que suas ruínas e relíquias podem despertar – e podemos lidar com isso?

• **Política:** corporações tentam monopolizar a exploração e estudo dessa tecnologia desconhecida. Nobres a seu serviço usarão as leis contra os jogadores.

• **Space Opera:** Altona teve uma civilização alienígena misteriosa, deixando ruínas, relíquias, tecnologias e itens exóticos para mover as suas aventuras.

Albach

Este mundo, urbano por excelência, cultua um particular gigantismo em sua arquitetura. Ele foi orgulhosamente levado a acreditar na sua indispensabilidade como nação para a Constelação. Essa identidade foi esmagada quando Silas Falconeri ocupou seu mundo, virando finalmente a mesa da Guerra do Sabre. Desde então, Albach viveu do mito de um dia ter sido "uma grande nação cujo papel foi usurpado pelo Império".

Esse fardo levou Albach à tragédia. Recentes eventos – a tentativa fracassada, mas traumática, de invasão do planeta pelos Proscritos – destroçaram o Clã Regencial dos Hummel-Heinz. Naves da Brigada Ligeira Estelar passaram a circundar o planeta em caráter permanente, buscando com liberdade

O Criptofator

O criptofator é um *engram* – uma unidade cognitiva armazenada biofisicamente no cérebro. Atua como uma chave de tradução, permitindo aos usuários perceber e interagir com informações alienígenas geralmente imperceptíveis à mente humana. No entanto, esse "software mental" exige espaço cerebral. O uso excessivo pode sobrecarregar a mente, levando à perda aparente de memórias e personalidade.

A descoberta do criptofator revelou códigos e linguagens escondidas em todo lugar, desvendando escritas antigas e sinais de máquinas. Mas, com grandes corporações explorando essa habilidade e replicando o *engram,* surge um dilema moral: "Quanto de si mesmo você sacrificaria para acessar mais desses recursos?"

Em termos de jogo, o criptofator é uma mácula biotecnológica adquirida por personagens, possuindo benefícios e malefícios. Usar o Criptofator permite adicionar ganho a um teste, mas recebe-se 1 ponto de Estresse em troca. Acumulando Estresse dessa forma, o personagem pode evoluir o criptofator enquanto suas atividades humanas em si são mais prejudicadas. Atingindo pontos de Estresse dessa forma, a mente do personagem pode se tornar virtualmente alienígena, se tornando um personagem do mestre. Ele poderá se valer dos conhecimentos do personagem, como um parasita, mas é outra pessoa.

A redução do Criptofator é possível através do gasto de Pontos de Motivação e possivelmente cumprindo requisitos adicionais determinados pelo mestre. Um personagem que reduza seu criptofator a zero não pode ser infectado novamente – está imunizado.

quase total de ação os invasores remanescentes. O preço por ter se deixado manipular pela mídia tarsiana parece evidente para boa parte da grande massa popular, mas não para os segmentos da classe média responsáveis por empoderar os verdadeiros responsáveis por tudo. Eles ainda se acham donos da razão.

Para piorar, agora há uma crise dinástica e as perspectivas não parecem nada positivas, especialmente quando vivem sob a possibilidade de perder sua estabilidade para o empresariado tarsiano: estes tem o seu próprio candidato para assumir o trono regencial após a crise e ele nem de Albach é, para a revolta dos habitantes. E tudo foi culpa deles, no final das contas.

PARA O MESTRE: Albach foi a grande autoridade colonial do Sabre um dia. Vários planetas agiam a seu serviço, orbitando sobre sua esfera de influência. Quando caiu, após uma longa decadência, seu senso de superioridade foi esmigalhado. É um ponto de partida *sombrio,* se pensarmos bem. Albach é um mundo com um *trauma coletivo.*

As questões ligadas à derrota de Albach podem ser traçadas em qualquer momento no qual um império é posto de joelhos merecidamente ao longo da história. Obviamente isso tende a ser mencionado em mangás e animes mais adultos, com exceções — e faz sentido. São culpas sendo postas na mesa via *alegoria.* Isso fatalmente vai cavucar feridas e segredos do passado. E vai doer.

Albach pode refletir abordagens mais maduras em suas campanhas e isso não significa ausência de ação. Ela apenas costuma evoluir em consequência desses fatores mais sóbrios. Por outro lado uma atitude mais heróica buscaria exorcizar as culpas pelo passado de Albach ou re-significá-las por um viés supostamente positivo, para o bem — ou para o mal.

Linhas Florian

Esses canhões monstruosos para defesa planetária eram unidos por uma malha gigantesca de maglevs que moviam-se de canto para canto do mundo, permitindo redistribuição e concentração maciça de todas as armas de acordo com a necessidade, tornando-a "fixa" e "móvel" ao mesmo tempo. As baterias podiam se arranjar em qualquer ponto de sua extensão. Tida como imbatível até a derrota do planeta para a Aliança Imperial, a linha foi desativada mas os canhões permaneceram por lá, como um monumento ao orgulho caído. Em algum momento, foi decidido reativar essas linhas — mas após a invasão inimiga, elas não passam de escombros, embora hajam muitos trechos reconstruídos e bases antes abandonadas, agora revitalizadas nas mãos de milícias rebeldes…

• **Contraterrorismo:** com a mídia jogando sal nas feridas da unificação e a nostalgia da "Albach grande", temos um terreno fértil para milícias fascistas…

• **Ficção Científica Tradicional:** os elementos de super-ciência neste mundo também servem de gancho para essa abordagem. Talvez sejam até mais adequados.

• **Folhetim Espacial:** uma opção meio óbvia. Nobres querem ascender com diferentes discursos, um passando por cima do outro… e de quem estiver no caminho.

• **Lei e Crime:** este é um mundo cujo status já desceu de vez, seu povo recusa-se a notar isso… e para o crime organizado, é um bom terreno a ser marcado.

• **Space Opera:** Albach foi gigante e sua super-ciência ainda está à vista como os restos de um passado maior. Sempre há quem queira trazer isso de volta…

• **Technothriller Político:** altas tecnologias, espionagem, política, ação e paranoia, envolvendo os protagonistas em encrencas até o pescoço. É perfeito.

Annelise

Annelise é cercada de romantismo, tanto que os demais mundos do Império o veem como um cartão postal da Constelação – um mundo para o amor e para os duelos. A estrutura agrária é sustentável e minifundiária. Suas grandes cidades são modernas, limpas, organizadas e têm um ótimo padrão de vida. Annelise concentra bons centros de pesquisa, especialmente em biogenética. Sua capital, Sissi, não é apenas a capital regencial do planeta; é uma das grandes capitais culturais do Império e uma das áreas cuja história foi melhor documentada desde sua colonização.

Essa cidade também é um ninho de fofocas – as histórias sobre a Infanta Rosalinde que o digam! Por algum motivo, o clã regencial parece viver em um cenário de novela, não no papel efetivo de regentes planetários. Os perfis variam, mas de modo geral, parece uma maldição: algum drama familiar, romance barulhento ou escândalo a ser silenciado parece atingir cada um dos Oldenburgo em algum ponto de sua vida – e sem a nobreza, este mundo perderia boa parte da graça aos olhos de muita gente. Qual seria a graça de Annelise sem a moça da alfaiataria descobrindo ser a filha bastarda de um conde ou sem o pirata espacial de bom coração revelando-se como um nobre destitulado buscando justiça?

PARA O MESTRE: pense *novelesco*. Sim, isso pode se aplicar ao cenário em geral, mas se acentua radicalmente aqui. Annelise referencia elementos formativos do gênero na animação japonesa como a inclusão de elementos de época europeus, o folhetim e até ecos de materiais de época originalmente voltados a um público feminino.

Então perca a vergonha e abrace o folhetim! Pense em revelações, segredos, dramas humanos, paixões impossíveis… e os aplique à ficção científica – mas sem perder o aspecto de capa-e-espada espacial, é claro. Aventura é importante… e não sinta culpa de ser brega se preciso for!

Por fim, embora a vida nunca tenha sido mais ou menos barra pesada em nenhuma época da história humana, nossa relação com a cultura por nós consumida tende a oscilar entre períodos mais ingênuos e períodos mais cínicos – ou "o quanto deixamos a realidade da vida afetar nossa suspensão de descrença". Haverá sempre quem não se deixe levar pela impressão, digamos, romantizada de um mundo como Annelise. Esse mundo tem seus segredos. É bom saber o que seus jogadores esperam.

- **Aventura Romântica:** é mais um viés de história – boas pessoas podem fazer diferença, o amor verdadeiro vence no fim, colaboração é fundamental, etc.

"O Amor Afasta a Morte"

A recente reintegração dos andro-ginóides à Constelação do Sabre tapou os buracos de um quebra-cabeças histórico: Sissi foi o berço da reação à "praga ginóide" no passado esquecido. O estímulo ao discurso de amor e romance surgiu para salvar a população – ainda em processo de povoamento do planeta – de uma extinção similar à dos supostos ancestrais dos viskeyjin, trocando pessoas de carne e osso por seres cibernéticos. A frase "O Amor afasta a Morte", popular no planeta há séculos, ganhou um novo contexto. Não por acaso, o governo de Annelise se tornou extremamente reticente à integração dos andro-ginóides após seu recente retorno, e a população desse mundo parece ter sentido o choque, como se um macabro fantasma emergisse da tumba.

• **Esportes:** o Grande Torneio (ver A Constelação do Sabre, Vol. 1) pode ser um terreno público para um acerto de contas – como nos animes shōnen de luta.

• **Ficção Científica Clássica:** há pesquisa biológica e tecnológica. Os bastidores podem ser novelescos (a filha do cientista etc.) mas há riscos maiores.

• **Mistérios:** pode haver esqueletos por trás dessa fachada de beleza e quanto mais chegarem perto de segredos, mais oponentes os personagens enfrentarão.

• **Folhetim Espacial:** abrace o capa-e-espada! Intrigas da corte, segredos, duelos, seduções… e você ainda pode jogar o Círculo da Espada no meio de tudo!

• **Space Opera:** ponha elementos de super-ciência e combates espaciais em meio ao seu novelão. Na verdade, eles podem ajudar a manter a trama movimentada.

Bismarck

Um mundo marcial. Aqui, todos os oficiais se vestem de maneira uniforme independentemente de gênero, com cabelos curtos padronizados (as guardas não admitem exceções). Bismarck é um dos planetas mais industrializados da Constelação – uma terra de soldados perfeitos, burgueses ambiciosos e um grande aparato militar. Esse planeta cresceu em influência nos últimos quinze anos graças a uma nova burguesia que, ao se tornar abastada, buscou respeitabilidade na obtenção de títulos menores de nobreza. Isso leva a disputas de influência.

Os Bismarckianos se pautam ferrenhamente por regras. São educados para levar a sério algo chamado Império da Lei. No seu entender, o fator genético por trás da nobreza não a torna uma escolha, mas uma obrigação. Portanto, um nobre precisa incorporar os valores do estado como se fosse o mesmo em carne e osso; ele é um símbolo ambulante. Isso os torna leais, mas muito intransigentes e inflexíveis. Bismarck não é aparentemente uma ameaça, mas pode ser um aliado incômodo. O bismarckiano respeita tudo, menos a falta de firmeza – e a atual fragilidade institucional parece emitir sinais perigosos.

Bismarck também é um planeta culturalmente muito rico, com filósofos, escritores e artistas. O bismarckiano médio lê muito, valoriza a alta cultura e eventualmente

se envolve em discussões acaloradas sobre tais temas. Infelizmente, isso pode levar alguns de seus jovens a um romantismo soturno, muito diferente da visão edulcorada de Annelise sobre o tema — e isso pode não dar certo…

PARA O MESTRE: este é um mundo onde a cultura está ligada ao serviço militar e à busca pela nobreza. Introduza dilemas morais que exijam que os personagens façam escolhas difíceis entre sua lealdade à Constelação do Sabre e seu compromisso com Bismarck.

Explore as disputas de influência entre as novas classes nobres em ascensão — os jogadores podem ser recrutados para missões que envolvem espionagem, sabotagem e manipulação política em meio a essas lutas internas. Inclua também as tensões entre a rigidez das instituições bismarckianas e a fragilidade institucional presente na Constelação do Sabre.

O romantismo sombrio entre os jovens deste mundo também pode abrir espaço para histórias de amor proibido e tramas dramáticas. Introduza elementos de mistério e perigo associados a esses relacionamentos, criando conflitos entre a tradição local e os anseios individuais dos personagens. Por fim, explore os debates culturais, filosóficos e literários entre os habitantes de Bismarck. Os jogadores podem se envolver em eventos sociais onde questões éticas e morais são discutidas, proporcionando oportunidades para desenvolverem seus personagens e explorarem os valores fundamentais deste planeta.

• **Esportes:** não, você não leu errado. O *Eisenkrieg* – um *paintball* eletrônico com robôs pilotáveis, popular no planeta — pode render uma campanha bem fora do padrão, sabiam?

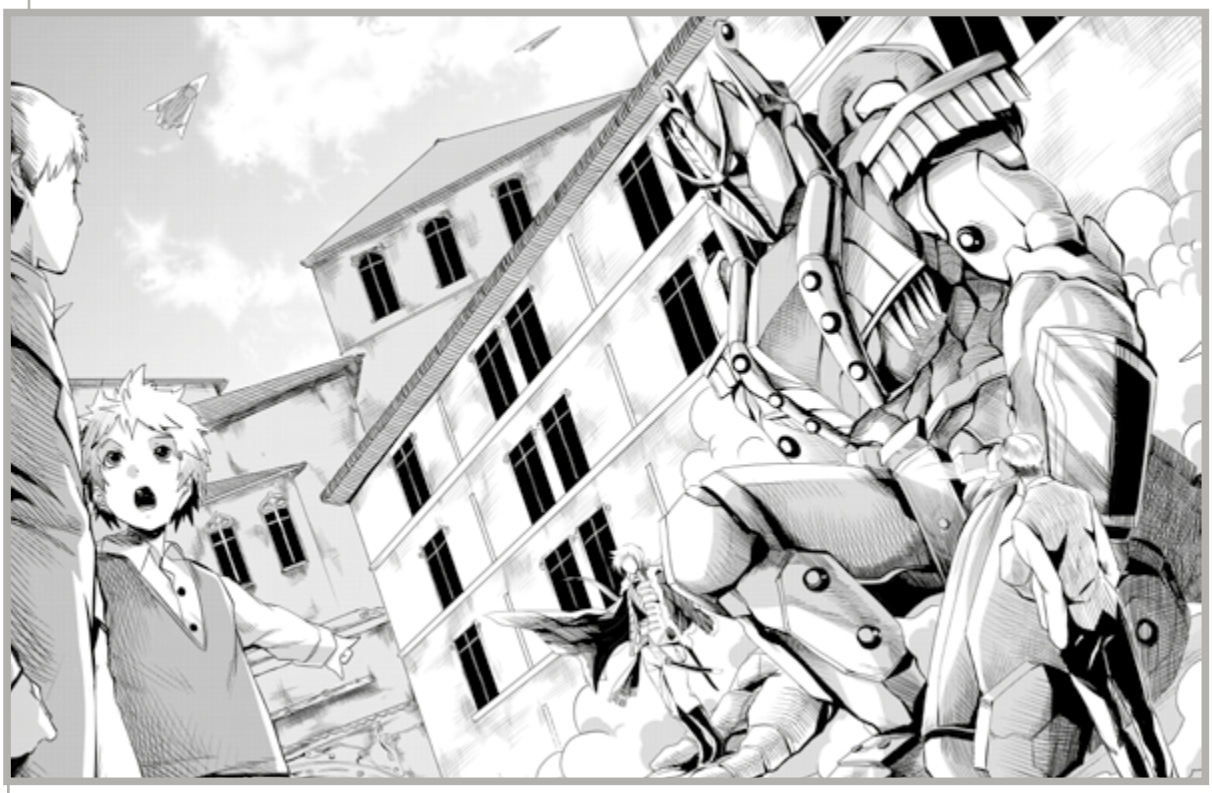
• **Ficção Científica Militar:** Bismarck não investe tanto no seu efetivo para recuar quando for hora de usar suas armas e robôs, para o bem ou para o mal.

• **Folhetim Espacial:** disputas entre a Brigada e a Guarda Regencial, duelos e intrigas são parte do cenário — mas a *realpolitik* pode turbinar as apostas.

• **Heroísmo Romântico:** ele é mais um viés de história. Há valorização da nobreza de intento e da passionalidade, mas aqui esse elemento pode vir de um modo mais soturno e trágico.

• **Pós-Cyber:** todo planeta desenvolvido, industrializado e competitivo, põe suas fichas em pesquisa científica e tecnológica. Isso pode ter seus revezes…

• **Space Opera:** rotas de salto ligam Bismarck a diferentes mundos. Eles não fugirão a um combate espacial se mercenários, piratas ou a TIAMAT o atacarem…



Forte Martim

Em 0154, no mundo de Forte Martim, os clãs agrários iniciaram uma insurreição (financiada secretamente pelo empresariado tarsiano). Ela custou a vida do Príncipe-Regente Teodósio D'Altoughia e sua esposa Angelina, traídos pela própria Guarda Regencial. Isso exigiu a intervenção da Brigada Ligeira Estelar e, graças a ela, as duas filhas do casal foram salvas. Anos se passaram para o mundo ser recuperado e a mais velha das meninas, Adelaide D'Altoughia, ser reconduzida ao trono regencial (a mais nova, Isabela, está sendo criada em segurança em algum ponto distante do Império).

Infelizmente, ninguém foi condenado por seus crimes e agora temos uma situação tensa: Adelaide quer mudar seu mundo, enfrentando o *status quo* imposto pelas demais casas de nobreza locais.

Forte Martim é um mundo majoritariamente agrário. Os atritos das forças legalistas contra o regimento regencial – marcado por sua traição – e os hussardos da nobreza local refletem essa insatisfação: os clãs de Forte Martim governam como reis em seus domínios e não desejam mudanças. Por isso, o apoio militar da princesa-regente é a própria Brigada Ligeira Estelar – na prática, a verdadeira guarda regencial do planeta, a quem ela confia missões de estado, o futuro de Forte Martim e a própria vida. Para piorar, este é o foco principal de operações da mega-organização terrorista TIAMAT – que aos poucos se espalha pela constelação.

PARA O MESTRE: fora das áreas de invasão proscrita, este talvez seja o mundo do Sabre mais necessitado de heróis: há vinganças, duelos, intrigas, uma grande organização inimiga e uma princesa pelo qual lutar!

Forte Martim toma o básico como seu ponto de partida. Ele não potencializa o particular como os demais mundos, mas o geral – e, assim, tais elementos estão mais evidentes nele. Pense em um "rosto" da ambientação usado para introduzir princípios gerais e expectativas fundamentais sobre o cenário como um todo.

Esse planeta puxa um conceito narrativo central por trás de Brigada Ligeira Estelar – o de lutar para proteger algo importante, e não para destruir ou conquistar algo – e temos um pouco de tudo: querelas de fundo político, passados traumáticos gerando ódios mal-resolvidos, uma mega-milícia terrorista com financiadores e simpatizantes entre a nobreza local… isso dá margem à várias abordagens.

• **Capa-e-Espada Espacial:** lute com o seu robô em nome da princesa-regente, valente hussardo! Prepare-se para reviravoltas dramáticas… e duelos de sabre!

• **Conspiração:** Forte Martim é alvo do interesse tarsiano, agindo nas sombras para desestabilizá-lo. Preparem-se para enfrentar mercenários corporativos…

• **Ficção Científica "séria":** quais os segredos da possível tecnologia proscrita oculta por nobres martinenses durante anos? O… que… estamos enfrentando?

• **Folhetinesco:** Forte Martim já foi usurpada por uma junta militar. Há rancores, vinganças… e quem queira trazer tais horrores de volta. Espere tons dramáticos.

• **Military Commando Action:** sem meias-palavras, pense em Counter-Strike com robôs gigantes contra o inimigo – A TIAMAT, aliás, é perfeita para isso…

• **Space Opera:** procurando batalhas espaciais? A Guarda Regencial tem sua própria frota de naves e existe todo um sistema solar para a TIAMAT se ocultar…

Gessler

O mundo com a maior quantidade de mercenários na constelação – e um planeta de banqueiros e contadores. Gessler se tornou um planeta rico, com infraestrutura sólida, mas ao mesmo tempo sem nada a produzir para manter essa estrutura rodando. A solução veio quando seus habitantes se tornaram mercenários, lutando nos conflitos dos planetas ao redor.

Há uma consciência muito clara do delicado equilíbrio no qual tal prosperidade repousa: sem guerras no exterior, não há dinheiro para circulação no seu sistema bancário. Sem dinheiro, não há bem-estar social. Sem bem-estar social, o caos retornará. Assim, eles se tornaram geradores de tensões em outros planetas ao oferecer armamento barato e acessível – perfeito para milicianos e revoltosos sem muito dinheiro em mãos.

Todo cidadão de Gessler é militar: ao invés de passar anos encastelado em um quartel, eles são obrigados a reintegrar as forças militares locais, seja a guarda regencial, sejam as guardas da nobreza de seu domínio de origem, por meras três semanas (em caso de guerra, todos serão convocados). No entanto, nunca são todos reintegrados de uma vez, gerando um efetivo sempre constante. Não à toa, o único tabu para estes mercenários é se voltar contra Gessler – uma mancha irremediável entre os seus.

PARA O MESTRE: por fora, um mundo exportador de mercenários. Por dentro, ele vive sob uma paz invejável… e frágil. Basicamente Gessler é um nome com presença no exterior mas com vulnerabilidades dentro dele e isso traz várias possibilidades em termos de inimigos.

A princípio, é difícil considerar esse mundo como vítima quando ele exporta mercenários para diferentes planetas – e se tornou rico por isso. Mas nós temos pessoas comuns, tocando suas vidas à parte, e subitamente recebendo dedos apontados dos demais mundos ("você é parte disso"). É realmente… justo?

Gessler, quando olhado para dentro, puxa temas sérios para o centro do palco – a relação entre guerras e economia, o quanto o bem-estar de um país vem do prejuízo de outros – e esse tipo de discussão sempre foi levantada pelas animações do gênero.

• **Agentes da Lei:** o dinheiro circula em Gessler. Talvez ele represente um alvo a se proteger. Talvez ele esconda coisa pior – e isso termine em combate…

• **Contraterrorismo:** os personagens combatem pessoas infiltradas no planeta para causar danos e arriscar vidas civis. Porém, estas tem razões até justas!

• **Mercenários:** o mais fácil. Todos são gesslerianos, todos são mercenários e formam um time de pilotos, viajando pela constelação de serviço em serviço.

• **Espionagem:** um mundo como este não mantém influência sem preservar segredos sombrios e, eventualmente, os personagens podem ser envolvidos nessa rede…

• **Space Opera:** mundos como este tem sempre alto desenvolvimento em tecnologia. Isso pode ir para o caminho da super-ciência… e claro, trazer uma ameaça.

• **Terrorismo:** é o outro lado da questão. Se pessoas perdem famílias por causa de mercenários e as autoridades nada fazem, impedi-los é mesmo terrorismo?

Trianon

Se há um clã regencial que faça do termo "nobreza decadente" um estilo de vida, certamente são os Nanterre de Trianon. Um dos locais com as maiores disparidades sociais no Império, em Trianon as revoltas populares costumam ser esmagadas antes de despertar repercussões fora do planeta. Muitos eventos importantes não saem dos seus domínios de origem.

Por outro lado, justamente por essa falta de comunicação, é mais fácil mudar algo para melhor em locais específicos. Vários aventureiros ganharam títulos de nobreza e se casaram com herdeiras de domínios menores, tornando-se eles mesmos senhores de domínio. Alguns passaram a ser lembrados como figuras heroicas para a população. *Alguns*. Graças a isso tudo, ninguém mais esquece daquela unidade da Brigada Ligeira Estelar após seu apoio heroico a um levante agrário. E se uma revolta derrubou um governo antes, por que não fazê-lo de novo?

Trianon precisa de heróis prontos a empunhar sua espada em nome de quem não pode se defender – um prato cheio para jovens que desejam vingança e heróis em busca de justiça contra uma autoridade corrompida. Sempre há um mar de reviravoltas puxando o tapete de todos – este é um mundo repleto de vilões terríveis, articulados, inteligentes, com poder político em mãos!

PARA O MESTRE: a Brigada Ligeira Estelar não pode simplesmente invadir o parlamento regencial em Orczy e derrubar o príncipe-regente Nanterre – não sem um motivo grande. O apoio dela a um levante popular a pôs sob a mira dos nobres na Estação Parlamentar. Assim, muitas vezes as ações partem da iniciativa individual

de seus oficiais: se eles encontrarem uma injustiça e trouxerem resultados, a guarda fechará um olho para suas ausências do quartel e virá com tudo.

Há bons motivos para isso: ao resolver problemas em uma escala pontual, se evita a possibilidade de um grande levante planetário – e antes da chegada das forças imperiais, o sangue derramado será o do próprio povo nas mãos das guardas nobiliárquicas locais. Será uma guerra civil mais devastadora do que a insurreição de Forte Martim e ninguém quer isso. A alta nobreza prefere ceder os anéis a perder os dedos e nisso, alguma justiça pode ser feita.

Assim, não há estabilidades sociais a proteger (como em Annelise) ou ativos simbólicos a defender (como em Forte Martim) e a autoridade imperial está atada em nome da legalidade. Por isso, Trianon é um mundo talhado para rebeldes e revolucionários.

• **Capa-e-Espada com robôs gigantes:** se os nobres perpetram injustiças e as pessoas comuns são quem pagam, sempre há quem procure reparação… ou vingança!

• **Cyberpunk:** alta tecnologia, baixo padrão de vida. A linha divisória entre rebelados e terroristas é muito tênue – todo equipamento útil é conveniente.

• **Espionagem e Contra-Terrorismo:** missões de inteligência exigem sutileza mas nada substitui um robô gigante – especialmente quando tudo fica explosivo.

• **Ficção Científica Militar:** a nobreza local costuma contratar (secretamente) mercenários contra rebeliões ou para debelar populações. Reagir é preciso.

• **Folhetim Espacial:** outra escolha óbvia, se pensarmos na influência da nobreza. Personagens tenderão a tomar partido nas disputas entre forças maiores.

• **Space Opera:** Trianon e Gessler fazem parte do mesmo sistema solar e o trânsito entre ambos é grande. No meio desse caminho muita coisa pode acontecer!

Viskey

Viskey carrega aos olhos do resto do Império uma percepção algo irreal e um tanto *kitsch,* como se fosse um parque temático de si mesmo – *"o planeta dos tons pastéis".* Essa visão generalizada o fez cultivar ressentimentos, levando-a à *Noite da Traição.* O planeta nunca mais foi visto como um peixe pequeno, mas pagou um preço terrível por isso. E não perdeu essa percepção mesmo assim.

Dois fatores mantém sua influência política. Um deles é a relação entre este mundo e a indústria de robôs gigantes de Albuquerque. A outra foi ter a maior proporção de espers da Constelação. O Instituto Takemiya, especializado em buscar e treinar espers, é uma das instituições mais respeitadas do Império e sua colaboração com as forças armadas vem sendo inestimável.

Oficialmente, seus habitantes descendem da nação terrestre tecnologicamente mais desenvolvida da Terra nos últimos séculos antes da diáspora humana. Os bastidores da Batalha dos Três Mundos trouxeram uma revelação devastadora: na verdade, seus "ancestrais" foram virtualmente extintos; Viskey foi povoada por mestiços desse povo vindos de outros lugares e não há mais nenhum representante "puro" da etnia. Esse fato vem sendo guardado e sua revelação, preparada com cuidado: as consequências de sua liberação prematura podem ser traumáticas.

Viskey tem uma população de mulheres superior à de homens. Contudo, este é um planeta extremamente machista, onde elas não são bem aceitas em várias áreas do mercado de trabalho. Por isso mesmo, muitas preferem sair do planeta. Uma guarda especial composta por mulheres, a Brigada das Cerejeiras, foi criada para minimizar o crescente alistamento de moças deste mundo na Brigada Ligeira Estelar. Mas mesmo ela não passa de uma guarda cerimonial…

PARA O MESTRE: Viskey é o mundo mais anime de um cenário anime por conceito, trazendo elementos mais associados à mídia em si – não necessariamente ao tema central do cenário. Jovens com poderes psíquicos? Mordomos ou criadas ninjas? Homens andróginos com roupas de realeza europeia dirigindo carros e ostentando katanas milenares? É como se a realidade fosse "animetizada" em seu esforço de soar como o resto da constelação e ela reagisse com certa estranheza.

Então, assumam o excesso! O fator pop embutido em Viskey colabora com isso. Não tenha medo dos clichês visuais, eles ajudam a dar personalidade ao local, mas também não pense neste mundo como mera zoação referencial: há herança histórica aqui e seus elementos mais sombrios não deveriam ser banalizados.

Desse modo, obsessões sociais ainda estão presentes e isso conta muito na construção de protagonistas: a moça que se junta à brigada por não querer se contentar com uma guarda cerimonial, o visivelmente mestiço, o jovem obcecado por se mostrar digno das expectativas ou superar alguém… mas você é a persona encampada por si e isso não deveria soar estranho.

• **Conspiração Sci-Fi:** sua natureza de centro tecnológico abre margem para muitos projetos secretos envolvendo robôs gigantes, pilotos e poderes mentais.

• **Ficção Científica Militar e Espionagem Pop:** conservantismo e xenofobia andam juntos – e isso é terreno para o surgimento de milícias terroristas!

O Instituto Takemiya

Localizado em um enorme edifício no centro comercial de Jinmushi (capital regencial do planeta), o Instituto Takemiya é especializado no estudo, localização e treino de espers. Seus especialistas são considerados os melhores da Constelação, e eles contribuem com quaisquer outras funções relativas ao assunto. Guardas militares – todas elas – têm acordos com o instituto; foram eles quem, em colaboração com a indústria de robôs gigantes, desenvolveram o modelo básico do karakuri, até hoje garantindo *royalties* para a organização.

Ao encontrar um esper poderoso em potencial no seu corpo de guarda, é comum a Brigada Ligeira Estelar enviá-lo para uma estada temporária em Viskey. Ali, ele passará pelos estágios mais duros de seu treinamento nas mãos de especialistas do instituto.

• **Folhetim Espacial:** um universo de nobres e tramóias, com jovens pilotos procurando não ser engolidos pelas tramas maiores ao redor. Funciona bem aqui.

• **Pilotos Duelistas:** este é um ótimo local para estabelecer bases de pilotos e rivalidades, envolvendo códigos de honra, rancores, orgulho… e superação.

• **Pós-Cyber e Cyberpunk Bubblegum:** uma ficção científica urbana é possível – mas as particularidades deste mundo podem levá-la para um caminho mais pop.

• **Space Opera e Cripto-fantasia Científica:** segredos do passado deste mundo podem ser propícios ao quase fantástico e isso casa bem com uma *space opera*.

Tarso

Tarso é o mundo mais superpovoado do Império e também seu centro financeiro. Este planeta foi descoberto e terraformado em tempos idos, exigindo a construção de um satélite artificial para estabilizar seu eixo (a "lua mecânica" de Hegemonia).

Metropolitana, sua capital regencial, é a maior cidade de toda a constelação. Infelizmente, isso se deu sem planejamento nenhum e fez da cidade um pesadelo urbano. Para piorar, as forças locais nunca passaram de jagunços de farda e seus habitantes se tornaram um poço de rancor e neurose acumulada, estando prontos para explodir a qualquer momento.

Quem mais se beneficia disso é o Clã Regencial dos Artusen. Mesmo esmagando diariamente sua população, apelam a seu bairrismo para jogar a culpa de seus atos no Império, contando com três frentes nesse sentido: a Fundação Aeon (formada por artistas, jornalistas e nomes de penetração pública como instrumento de propaganda e difamação), a FEMTAR (Federação dos Empresários de Tarso – a maior força corruptora da constelação) e o judiciário imperial (corrompido com o auxílio de instrumentos como o Instituto Maior – criado pela iniciativa privada para colocar o meio jurídico sob sua aba).

Obviamente nem todos concordam com esses abusos em seu mundo e esse cenário fatalmente leva ao surgimento de vários tipos de rebeldes. Talvez quem compre o discurso dos Artusen e da FEMTAR não mereça ser defendido de seus algozes – mas não fazê-lo iria contra princípios maiores no fim das contas.

PARA O MESTRE: Tarso é um planeta Cyberpunk. Alta tecnologia, baixo padrão de vida, grandes corporações, federações empresariais tramando coisas medonhas… e mesmo assim, isso não é desconexo à *space opera* do cenário: há uma fronteira espacial no *cyberpunk* – ela só é uma realidade distante.

Quem apita mesmo no local são as forças financeiras e elas tramam contra quem possa impedir seus abusos, usando dinheiro e influência para corromper as regras. Mesmo assim, boa parte dos problemas associados a Tarso não são exclusividade sua – eles apenas são acentuados por uma combinação de força industrial e financeira, discurso de excelência (não necessariamente correspondente à realidade) e capacidade de interferir não-abertamente em outros mundos.

Então a antipatia contra Tarso é compreensível. Porém, mesmo negando isso, seu povo faz parte da Aliança Imperial e precisa ser visto como parte de um todo a ser protegido. A luta de classes é uma constante em todos os mundos – e os problemas da Constelação não vão desaparecer caso se jogue um asteroide gigante na superfície desse planeta!

• **Conspirações Políticas:** os maiores planos contra o futuro da Aliança Imperial são tramados ou bancados aqui – e em Tarso, tudo e todos jogam contra você.

• **Contra-Terrorismo de Estado:** vocês podem pertencer às forças imperiais – e viverão um verdadeiro cabo de guerra contra os abusos das forças regionais.

• **Cyberpunk Tradicional:** personagens topando qualquer trocado para fazer serviços sujos, corporações conspiradoras, crime, tecnologia e mais pé no chão.

• **Fora de Controle:** a ciência corporativa gera espers destrutivos, máquinas assassinas e monstros da engenharia genética. Prepare-se para o *body horror*.

• **A Luta Continua:** o Governo Imperial tenta combater a influência tarsiana por meios legais. Mas o povo não pode esperar. É hora de uma rebelião armada!

• **Space Opera:** nessa abordagem, não tem papo: é "planeta do mal" mesmo. Vocês são defensores do Legado de Falconeri e precisam deter os planos de Tarso!

O Fio do Sabre

Seus mundos tem um perfil mais díspar entre si: quanto mais os planetas se afastam do Cabo, mais a cultura e o nível tecnológico se afastam dos seus padrões comuns. São locais de desenvolvimento médio, e talvez sua importância seja na obtenção de produtos baratos e matérias-primas destinadas aos grandes centros imperiais. Mas não são locais isolados: é bom lembrar que tanto a Estação Parlamentar, onde está sediado o legislativo Imperial, quanto o Asteroide Schulman, a maior universidade do Império, são localizadas nesta região. Por serem mais dispersos entre si, com a maior distância entre seus mundos na maioria dos casos, e por fazer fronteira com o Quadrângulo Negro – o grande espaço sem mundos habitáveis que separa o Fio da Ponta do Sabre – seus planetas tendem a ser mais sujeitos à ameaças naturais do que os mundos do Cabo, cuja proximidade mútua permite uma maior concentração de defesas.

ESTRELAS, PLANETAS E SATÉLITES

Estrela	Planeta	Satélite
Arete (Sabre 10)	**Montalbán**	Honorata Imaculata Desiderata
Enyo (Sabre 11)	**Alabarda**	Marbellis Gabon
Apate (Sabre 12)	**Winch**	Cisma
Aether (Sabre 13)	**Inara**	Métis Telesto
	Moretz	Adrasta
Phanes (Sabre 14)	**Uziel**	Evsei Dalitz Mermel Telvi

Montalbán

Montalbán pertence ao Fio do Sabre, mas sempre foi mais próximo dos mundos do Cabo em todos os sentidos – e não é diferente de Forte Martim ou Trianon em sua vocação para a espada. Talvez a diferença esteja em seus laços de suserania, vassalagem e códigos de honra levados a ferro e fogo. Vários conflitos podem surgir de dois pontos de vistas pouco dispostos a ceder.

Seu príncipe-regente é o próprio filho mais jovem de Silas I, Lucas Falconeri. Muitos consideram este planeta o verdadeiro centro de articulação para o retorno da família imperial ao trono: ele só não retornou por causa das circunstâncias que o puseram na regência de Montalbán, e o desmonte das amarras jurídicas tem sido um pesadelo que dura décadas, devido à influências dos Artusen de Tarso no judiciário e no parlamento. Por conta disso, hoje Montalbán e Tarso são inimigos mortais.

As lealdades montalbanesas tem uma natureza diferente das de Bismarck: elas são fruto de uma cultura passional aonde a palavra dita vale mais do que um papel assinado. Montalbán é um mundo de honras lavadas com sangue, de rancores gravados a ferro e fogo, de desonras que não podem ser desculpadas.

PARA O MESTRE: aqui, "honra" significa uma desculpa para se meter em encrenca. Eles são como um anime ou videogame de luta em potencial… mas com espadas, armas de disparo e robôs gigantes! Não é como a cultura duelista de Annelise ou Trianon. É um ambiente de combate mais rude e com um espírito menos elegante, mais agreste… e também mais hormonal por trás da eventual capa de virtude preservada.

Então utilize Montalbán para criar narrativas cheias de drama, ação e reviravoltas. As complexidades das relações entre as casas nobres e as intrigas políticas tem lugar aqui, mas batalhas épicas são tudo! Introduza dilemas morais que desafiem a noção de honra dos personagens e os coloquem diante de escolhas difíceis. Montalbán é um mundo de contrastes, onde a busca pela honra pode levar a grandes feitos – ou a tragédias inimagináveis.

Montalbán tem muito em comum com o espírito heroico de Albuquerque, mas há um senso de não garantido, de se proteger algo a longo prazo para evitar seu desmanche. Há uma energia imensa também, de personagens com vontade, garra – e orgulho demais para admitir uma derrota!

• **Aventura Picaresca:** os personagens desafiam hipocrisias sociais embutidas nas relações de poder e o fazem com um espírito muito… malicioso. Para maiores.

• **Capa e Espada:** intriga política, forças se digladiando nos bastidores – e os personagens tomando partido, em nome de uma causa, para salvar o império!

• **Contra-Terrorismo:** suas alianças podem atrair os terroristas da TIAMAT. Mas em um mundo cujo pavio curto é cultural, as reações podem ser desastrosas…

• **Ficção Científica Militar:** com orgulhos e interesses à flor da pele, Montalbán é um grande terreno para confrontos regionais e rivalidades familiares!

• **Anime de Luta – com Robôs:** vocês irão ao encontro dos mais fortes, treinando e melhorando seus robôs, contra uma grande ameaça surgindo no horizonte…

• **Space Opera:** pelas particularidades desse mundo, a combinação de super-ciência e de aspectos mais folhetinescos pode ser uma grande fonte de diversão.

Alabarda

Alabarda é um dos mundos melhor localizados da Constelação: possui rotas espaciais diretas para Bismarck, Tarso, Viskey, Albuquerque e Montalbán de um lado e, do outro, tem rotas diretas para o Asteroide Schullman, Winch e para a Estação Parlamentar, sendo uma ponte para navegantes espaciais. Com tal posição espacial a seu favor, esse planeta deveria ser próspero.

No entanto, este mundo apresenta enormes disparidades sociais. Algumas de suas cidades estão entre as mais modernas do Império, mas há também enormes bolsões de atraso dignos de Ottokar e Arkady. Tais diferenças levaram Alabarda a uma guerra civil anterior à anexação desse mundo ao Império e até hoje, as cicatrizes desse conflito ainda hoje não foram curadas.

Todas as pessoas vivem em prontidão: os pró-Império (conhecidos como legalistas) educam seus filhos desde cedo no uso das armas para se proteger dos conservadores; os anti-Império (que chamam a si mesmos de emancipadores) fazem o mesmo sob o discurso de que um dia os "ímpios" vão querer exterminá-los. Grupos paramilitares são extremamente comuns. Pessoas comuns precisam pisar em ovos nas áreas sob fogo cruzado de milícias. É muito fácil educar os filhos nas armas até mesmo nas escolas públicas, porque muitos desejam a segurança financeira de se tornar um oficial regencial algum dia.

No fim, todos parecem encarar uma nova guerra civil como algo inevitável no futuro – e se ela acontecer, é indubitavelmente melhor ser o predador do que a presa.

PARA O MESTRE: Alabarda é um dos planetas mais conturbados da Constelação, de lealdades divididas e sangue nos olhos. Enquanto muitos conflitos internos no Sabre têm um verniz aventuresco e suas divisões são delimitadas com clareza, esse mundo nos joga em terreno desconfortável – e perigosamente familiar a nós. Ele nos traz algo muito incômodo. É um mundo de instabilidade institucional. Há uma *sombra asfixiante* aqui.

Pense em conflitos urbanos, atentados terroristas, execuções… Em campanhas com peso maior da nobreza, a política feita à bala pode dar as caras (especialmente quando há interesses empresariais na jogada). E tudo com robôs gigantes, embora sua abordagem tenda a ser mais sóbria.

Este mundo vive um momento no qual todos os lados se veem como vítimas e acusam ao outro. Qualquer evento pode ser o estopim para a destruição do pouco de estabilidade institucional existente. E sempre existe a chance do adversário acreditar estar lutando do seu lado quando na verdade só causa problemas. Não é tão fácil quanto enfrentar uma "organização do mal" como a TIAMAT. As coisas não são tão simples assim em Alabarda.

• **Conspiração:** as tramoias e reviravoltas tradicionais do cenário até cabem aqui mas poderão ser menos aventurescas, tendendo mais ao thriller político.

• **Contra-Terrorismo:** milícias se multiplicam neste planeta em ambos os lados e inocentes são postos em risco. É fácil ser arrastado para o fogo cruzado.

• **Cyberpunk:** tecnologia no topo, vida no chão. De novo, a linha divisória entre a rebelião e o terror é fina e há quem corra o risco de andar sobre ela…

• **Exploração:** locais como o Cemitério dos Elefantes abrem terreno para isso – e as chances de topar com milícias ou jagunços no caminho são bem altas!

• **Ficção Científica Militar:** essa rota é inevitável caso uma milícia armada cresça demais e, para piorar, temos um protetorado nas mãos de uma junta militar…

• **Folhetim Espacial:** a natureza desse mundo não o exila do novelesco. Uma guerra no passado? Ódios sociais? Clãs divididos? Lealdades à prova? Perfeito!

Asteroide Universitário Schulman

Este é um asteroide gigantesco, terraformado e convertido em uma gigantesca colônia espacial povoada pela maior universidade e centro científico do Império, desempenhando um papel precioso na integração dos mundos centrais da constelação graças a sua localização.

Schulman é um lugar de intensa agitação cultural e intelectual, e um dos maiores celeiros de rebeldes políticos – a ponto de alguns setores mais conservadores, preocupados com os jovens que assumirão os rumos do estado após suas mortes, pleitearem a construção de mega-universidades para exercer mais controle intelectual sobre as futuras gerações. Tarso já fez o mesmo com sua UTAR, em Metropolitana.

Schulman é um centro de pesquisa e desenvolvimento científico. Aqui são idealizadas e testadas algumas das novas ciências e inventos a levar o Império para seu ápice – e talvez por isso Schulman seja um dos locais mais importantes e prioritários a se proteger dos Proscritos.

Por outro ponto de vista, Schulman representa a melhor época na vida para muita gente: há brigas, romances (todos aqui são jovens e estão longe de familiares restritivos) bebedeiras, bobagens e eventualmente um robô secreto no meio.

PARA O MESTRE: o princípio por trás de Schulman sempre foi o de estabelecer um "refúgio da leveza" na Constelação mas isso sempre dependerá do mestre e dos jogadores – os tons dramáticos podem variar em qualquer local do cenário e a vida universitária também tem seu lado barra-pesada. Mesmo assim, os personagens estão vivendo alguns dos seus melhores momentos na vida e isso pode render muita diversão.

Schulman se localiza em um ponto seguro da constelação – mas agora, com a invasão proscrita, sempre há um risco de ameaça. Além disso, os projetos nos centros de pesquisas da universidade sempre podem trazer milícias e outros tipos perigosos, prontos para se infiltrar e causar problemas (a base da Brigada não existe à toa) – mas os personagens são jovens e estão pela primeira vez longe dos olhares-vigilantes paternos.

É bom lembrar: tudo pode ser tocado de forma bem tradicional, caso o mestre queira. Há uma base da Brigada para garantir isso, especialmente no caso dos alunos cuja presença é bancada pelo Império: forças armadas tem especialistas em vários campos (médicos e exobiólogos, por exemplo). E a interação com as pessoas de fora da base é preciosa: sempre teremos algum estudante bonitão para despertar interesses em uma jovem piloto. É tradição.

• **Combate:** alguma força quer tomar o local. Os protagonistas são os únicos capazes de pilotar protótipos capazes de lhe dar vantagem contra os inimigos.

• **Comédia:** pesquisas bizarras trazem problemas bizarros. Personagens excêntricos (o nerd inventor, por exemplo) ajudam nesse caos e tudo pode acontecer.

• **Cotidiano:** vulgo "Slice of Life". Não temos ação verdadeira mas apreciamos a vida dos personagens em seus desafios diários em torno de uma meta comum.

• **Infiltração:** os protagonistas se passam por estudantes para defender, proteger ou tomar alguma coisa (ou alguém) – mas com o tempo se envolvem demais.

• **Novela teen com robôs gigantes:** convenhamos, o local pede. Os personagens são jovens, (podem ser) atraentes e estão longe de grandes pressões sociais…

• **Projeto Secreto:** algo está sendo desenvolvido, oculto ao olhar público – e o destino da Constelação depende disso. Cabe a vocês proteger esse segredo.

Winch

Winch é um mundo único: tem dois príncipes-regentes, e não apenas um. É um mundo dividido, mas nem de longe como Alabarda: apesar dos rancores, Winch Ocidental depende economicamente de Winch Oriental e vice-versa. Um lado não tem mais nada a ver com o outro; o imperador se limita, periodicamente, a enviar ao planeta um ministro conhecido como primeiro-mediador, cuja competência se limita apenas aos assuntos do Império que dizem respeito a ambos os continentes (devidamente sediado em terreno neutro). Não é uma das tarefas mais fáceis do universo.

Mesmo assim, o oriente e o ocidente competem de forma brutal e se polarizam em qualquer questão. Há sempre alguém construindo uma nova arma para tornar seu lado mais poderoso, quem queira induzir a uma guerra para vender armas, quem invada as fronteiras do outro lado para assuntos próprios… e claro, há necessidade constante de mediação diplomática (e intervenção imperial discreta para evitar incidentes). A espionagem mútua é uma praga neste mundo.

Na verdade, isso tudo costuma colocar Winch à parte das grandes disputas políticas do Império por estar ocupada demais desconfiando ou tramando contra o vizinho. Curiosamente, a recíproca é verdadeira: para o resto da Constelação, ele é apenas mais um planeta nos mapas estelares – e as maioria das pessoas só lembra dele no colégio, na hora de decorar mundos e capitais. O resultado é uma sensação estranhamente *anacrônica* ao se pisar nele, apesar de toda a tecnologia espacial e de robôs ali presente.

Winch costuma guardar surpresas até mesmo para seus próprios habitantes e há quem atribua qualidades virtualmente *irreais* ao local. O ambiente contribui para esse estranhamento mas, obviamente, isso não é levado à sério (e sempre haverá um winchiano tentando pôr panos quentes quanto a isso, mostrando o quanto seu mundo é moderno e não deve nada aos grandes centros constelares). Há quem diga que o Grande Vazio ainda não acabou de todo por aqui – e muitos querem mudar isso.

Há duas pessoas em posição de poder trabalhando nas sombras pela paz em ambos os lados de Winch: as consortes regenciais Sylvia Alba de Castro Hammarskjold Alsace Wodanaz e Paola Cristina Pallas de Windsor Savater Wuotan. Há a possibilidade delas terem apoio do Império para esse plano; hussardos da Brigada Ligeira Estelar já foram usados por ambas. Muitos teriam a ganhar com um Winch unificado, e os proscritos pouco a pouco se aproximam…

PARA O MESTRE: NÃO há um conflito total a ser detido, desarmado ou impedido pelos heróis, muito até pelo contrário. Analisando friamente, as duas coroas – ou forças sociais invisíveis a impulsionar os atos destas e de outros – parecem focar na manutenção de um *status quo* de atrito constante… e ele nunca vai às vias de fato. Mas parem para pensar: a qual propósito serve essa disputa eterna, jamais resolvida realmente por ninguém? Quem ganha com isso?

Espionagem e seus temas correlatos – infiltração, lealdades testadas e sabotagens – são uma constante de todo o cenário. Mas ela pode ser tratada de diferentes formas: aventura descabelada, o *techno-thriller* moderno cheio de equipamentos avançados, o realismo cru e seco da espionagem real… e todos podem caber aqui.

Porém, há ganchos para abordagens maiores e mais exageradas neste mundo: um item dos tempos do Grande Vazio ou um legado das guerras Firborgs (talvez associado a mitos e lendas em algum povoado), despertando o interesse de alguma autoridade, figura abastada ou conspirador – e gerando um problema maior para todos, inclusive ele mesmo (ah, os clichês!). Mas é sempre possível abordar o potencial mitológico desse elemento… e isso também tem o seu lugar na ficção científica!

• **Agentes do Império:** o padrão. Vocês estão no planeta para salvar a unidade imperial, impedindo planos potencialmente funestos de um lado… ou de outro.

• **Drama:** na verdade esse é um elemento acessório a tramas maiores de ação, mas envolve lealdades, culpas e segredos – aqui a interpretação é importante!

• **Exploração:** Winch é um planeta com mistérios não relacionados necessariamente à intriga política – e talvez eles despertem a cobiça de certas pessoas…

• **Folhetim Espacial:** consortes regenciais tramam em segredo. Casas nobres tem discursos e interesses próprios. Um terreno bem… fértil para conspirações.

• **Space Opera:** Winch tem seus mitos fundacionais e eventos fora da curva. É possível usá-los para envolver este mundo em tramas "maiores do que a vida".

• **Technothriller:** um mix de ficção científica, thrillers, espionagem, ação e romance de guerra – de uma tacada só. Junte robôs gigantes e está perfeito.

A Estação Parlamentar

Inaugurada em 1846, a Estação Parlamentar partiu de uma ideia do Silas Falconeri original – uma forma de marcar seu território nos mundos mais distantes da constelação e, assim, garantir a integridade imperial. Mas Silas II não era como seu pai, e ao estabelecer o parlamento nessa estação espacial… bem, ele colocou as raposas políticas no galinheiro.

A Estação tem as dimensões de uma pequena lua – sua área de superfície é de aproximadamente 1520.5 km2, sendo dividida entre bairros residenciais, palácios governamentais, espaçoportos de trânsito e locais de lazer. Ela não foi completamente povoada – ninguém quer ficar para sempre por lá. A Estação também é um grande lugar de passagem, com novas pessoas sempre a surgir, fazendo tudo acontecer o tempo todo.

Sua posição a faz necessitada de manutenção e defesas constantes. Piratas espaciais, meteoros… qualquer ameaça pode mandar o local para os ares e, em tempos de invasão proscrita, a Estação Parlamentar está na mira de tiro. Há uma unidade local da Brigada Ligeira Estelar na Estação, sem outras guardas regenciais para matar o tempo com duelos e rivalidade. No entanto, talvez por *ninguém* querer ser transferido para lá, há um laço de união até mais intenso entre os hussardos componentes desta unidade.

PARA O MESTRE: não é difícil imaginar um contexto para a Estação nas suas campanhas. Um ponto de passagem em meio a uma jornada maior, aonde acontece algum evento qualquer? Uma campanha focada na defesa do local contra terroristas, leviatãs – ou o risco da chegada iminente dos proscritos, temperada por complôs internos e enfrentamento de interesses políticos? Quem sabe uma campanha épica de *space opera* com super-ciência oculta neste local?

Um lugar como esse, isolado de tudo, tem um potencial de desfuncionalidade imenso para sua juventude. Filhos de nobres podem cometer atos de delinquência, confiando nas próprias impunidades. Isso também pode gerar gangues de delinquentes criando confusão na cidade, movidos por tédio e revolta. Aliás, em um lugar como este, os protagonistas provavelmente serão envolvidos em eventos muito além de suas capacidades e posições.

Nada na Estação Parlamentar precisa ficar parado, para o bem ou para o mal. Na verdade, ela é perfeita para campanhas focadas na própria Brigada Ligeira Estelar: da porta para dentro, temos o lado humano e político característico do gênero; da

porta para fora, temos o espaço. TUDO pode acontecer ("Um monstro de Inara foi trazido clandestinamente para a estação e está destruindo tudo"), para a alegria do mestre de jogo.

• **Abordagem Clássica:** os pilotos chegam à estação, uma ameaça começa a atacá-la e os pilotos dividem suas vidas normais com a defesa do lugar. O básico.

• **Capa-e-Espada Espacial:** É perfeito. Temos nobres parlamentares com interesses escusos – e intriga política. Insira conspirações, donzelas em perigo e…

• **Espionagem:** em um centro de poder, espionagem é um tema óbvio. Mexa em segredos e teste suas lealdades. Mas lembre-se: não esqueça dos robôs gigantes!

• **Ficção Científica Militar:** a Estação é alvo para terroristas – tanto por sua natureza de passagem quanto por sua localização. Temas políticos à vista.

• **Folhetim Espacial:** não adianta, temos uma nobreza parlamentar aqui e este é um… habitat perfeito para os jogos de poder entre famílias. Tomem cuidado.

• **Pós-Cyber:** os personagens precisam lidar com uma tecnologia nova cujo uso mal empregado pode ser catastrófico – e enfrentam oposições políticas.

Inara

Apenas um quinto da superfície de Inara é coberta por terra – o resto é oceano. A superfície sólida não chega a formar uma massa continental: é um planeta composto de ilhas, cada uma com um mínimo de autossuficiência econômica, com ênfase em pesca e extrativismo vegetal. Além disso, é comum a criação de cidades submarinas para cultivo e pesquisa, nas quais muitos trabalham diariamente.

A fauna de Inara está em um estágio não tão diferente da era terrestre dos dinossauros. Então ele pode ser tudo, menos um lugar seguro. Frequentemente as guardas regenciais locais precisam extrapolar suas obrigações quando aparece algum monstro gigante pelo caminho.

Embora Inara seja o planeta com maior número de Grão-Domínios no Império, eles são compostos por grupos de ilhotas muito autônomas. Muita coisa pode acontecer fora dos radares da própria regência, quanto mais do Império! No entanto, a mudança pode estar chegando: vários corpos da Brigada Ligeira Estelar estão se instalando no planeta e construindo novas bases. Há motivos: como Uziel já está sob ataque proscrito, os próximos alvos certamente serão Inara e Moretz. Quando os invasores vierem, terão muito trabalho com a fauna feroz e os hussardos especializados, mas também terão muito terreno para se esconder – tanto em ilhas inexploradas quanto em lugares isolados. Isso não pode acontecer!

PARA O MESTRE: se Forte Martim é o planeta mais representativo da face geral do cenário em sua natureza principal, Inara é o básico total e absoluto. Os pilotos chegam, interagem com as pessoas simples da região – e no fim do dia vão precisar enfrentar monstros ou máquinas bizarras. Não há grandes complicações.

Às vezes, os monstros apenas estão no caminho e os seres humanos representam uma ameaça pior. Essa simplicidade pode se manifestar de diferentes formas, sem saturar os jogadores. Um momento de capa-e-espada *sci-fi*? Coloque uma ilha governada por um nobre tirano, cujo povo precisa de ajuda mas está isolado em meio

ao oceano. Ficção científica tradicional? Faça os personagens trombarem com algum segredo inexplicável a ser desvendado. Pós-apocalíptico ou faroeste espacial? Coloque uma gangue de saqueadores em veículos aquáticos no caminho.

Essa fragmentação torna Inara um quadro em branco, capaz de ser moldado à vontade pelos mestres e jogadores. É possível inclusive criar uma ilha própria para servir de base para os personagens, com seus próprios habitantes e coadjuvantes centrais. As tramas não precisam realmente ser conectadas às tramas do Império… mas, caso sejam, isso pode ser feito sem a menor dificuldade. E na dúvida, sempre há monstros pelo caminho!

• **Aventura Submarina:** uma base subaquática não é diferente de uma estação espacial. É um ambiente hostil e fechado, alvejado por terroristas e monstros…

Os Distritos Submarinos

Como a maior parte de Inara é coberta de água, a exploração e pesquisa dos oceanos é uma necessidade. De cultivadores de algas e criadores de pescados a cientistas de todos os tipos, milhares de pessoas trabalham em cidades submarinas, protegidas contra monstros e invasores por brigadas de hussardos anfíbios. Os distritos submarinos não têm status de domínio; sua administração costuma pertencer à ilha-domínio mais próxima. Isso costuma atrair prosperidade para essas ilhas: tanto quem reside em domínios submarinos quanto quem apenas trabalha neles termina por gastar seu dinheiro nas cidades da superfície. No entanto, há um preço a ser pago: nem todos aguentam viver sob o oceano, o lugar é mais vulnerável a problemas técnicos e ameaças externas; terroristas e piratas são uma realidade e o meio-ambiente muito particular de Inara costuma trazer surpresas o tempo todo...

• **Clássico:** há uma ameaça principal e os personagens são instalados em uma ilha. Enquanto isso, se envolvem na vida local… o feijão-com-arroz do gênero.

• **Ficção Científica Militar:** os Proscritos já passaram pelo Quadrângulo Negro – e chegaram a Uziel. Para a chegada das primeiras forças, basta um passo…

• **Globetrotter:** vocês tem uma busca a empreender e isso os leva a uma jornada com diferentes ameaças pelo caminho – a cada ilha, uma surpresa diferente!

• **Pulp:** ora, Inara passou pelo Grande Vazio assim como os demais planetas… vai saber quais segredos podem estar enfronhados em alguma ilha desconhecida?

• **Space Opera:** em qualquer jornada pela constelação, Inara é uma excelente parada – e não podemos esquecer dos segredos ocultos e dos monstros gigantes…

Moretz

Este mundo tem terras férteis, é propício ao extrativismo e repleto de minérios a serem explorados. Por outro lado, sua atmosfera é repleta de fungos tóxicos para o ser humano. Assim, só em montanhas muito altas e gigantescas plataformas flutuantes existem cidades, sendo que as primeiras são cobertas por grandes domos geodésicos enquanto nas últimas é possível se respirar livremente.

Moretz é um mundo difícil para se viver. Mensageiros e transportadores tem a difícil tarefa de escapar de piratas aéreos.

Mineradores e madeireiros precisam descer para a superfície em robôs gigantes empregados para o trabalho bruto. Quem sai dos domos ou das cidades flutuantes precisa usar máscaras de filtragem. Praticamente todos pilotam algum tipo de veículo ou robô por causa disso.

Muitas cidades flutuantes abrigam bolsões de pobreza imensos, sem falar das "cidades sem lei" criadas pelos piratas aéreos locais. Elas cresceram em parte por causa da ligação tradicional entre Moretz e Uziel: fazem parte da rota de comércio ilegal e abrigam todo tipo de atividade proibida.

As guildas de Moretz sempre comandaram o planeta, explorando horrivelmente os habitantes deste mundo; por outro lado, elas detém a tecnologia sem a qual as cidades flutuantes de Moretz seriam inviáveis. Por isso, o Império jamais pôde agir contra eles. É uma armadilha na qual ambos os lados da questão só podem ir até certo ponto e nenhum deles está satisfeito.

PARA O MESTRE: embora tenhamos metrópoles urbanas bem desenvolvidas sobre essas plataformas, a maior parte dessas cidades é ao mesmo tempo atrasada e tecnológica — são lugares feitos não para se viver, mas para se sobreviver. Se alguém controlar essa infra-estrutura, terá o poder nas mãos. Isso gerou uma dinâmica de interior coronelista e violenta: pessoas humildes descem ao planeta para trabalhar em máquinas precárias, sendo aos poucos infectadas pelos fungos.

Moretz é repleto de ganchos para elementos mais ostensivos de ficção científica em suas campanhas. E se Evos estiverem começando a desenvolver resis-

tência aos fungos? E se secretamente uma nova variedade humana for engendrada para sobreviver a esse ambiente? Novas armas bioquímicas podem vir daí? Como os proscritos reagirão tecnologicamente para lidar com este mundo caso seja seu próximo alvo?

Este é um mundo com suas próprias regras e isso pode não apenas ultrajar quem busca trazer alguma ordem como também pode colocar sua segurança em risco. Embora as características do *real robot* se encaixem por aqui, ele traz vários aspectos de ficção científica para além dos temas militares tradicionais – e seus graves problemas sociais não podem ser resolvidos simplesmente na base do tiro.

• **Aventura Pulp:** aqui temos piratas aéreos em cidades flutuantes fora-da-lei. Pense em aventuras de aviação à antiga, com muitos sopapos fora da cabine. Aqui, porém, temos robôs gigantes e um ambiente hostil.

• **Faroeste Espacial:** a dinâmica nas cidades flutuantes mais atrasadas, sob mando das guildas. Éden Quatro funciona como um Forte Apache nessa abordagem.

• **FC Militar:** se pensarmos em guerrilhas (de terroristas a eco-guerrilhas), o tema é viável – e se os Proscritos chegarem, Moretz é um alvo provável.

• **Monstro da Semana:** dos pés-de-caverna – árvores gigantescas com enxames mortíferos – à própria biologia local, Moretz é excelente para essa abordagem!

• **Pós-Cyber:** novamente, Éden Quatro funciona como um epicentro desses temas. Biotecnologia, cibernética, pesquisas e uma biosfera interessante ao redor.

• **Space Opera:** uma ótima parada para sua viagem entre planetas. Tesouros e tecnologias podem ter sido ocultados neste mundo – quem deseja tirar a prova?

Uziel

Oficialmente, Uziel é um centro comercial na qual se pode encontrar qualquer coisa pelo preço mais barato. Mas a lei é um conceito flexível aqui e este também é o maior refúgio conhecido para contrabandistas, piratas estelares, mercenários e outros criminosos. As autoridades tendem a fechar um olho caso eles se mantenham comportados – este é um mundo no qual se faz fortunas e inimigos com a mesma facilidade.

Uziel vive um momento difícil. O mundo está brutalmente traumatizado pela sequência de destruição e morte causada pela invasão de Yetta Fur, filha de um dos líderes da velha ditadura anterior ao Império. Ela devastou um meridiano inteiro do planeta com um exército de presidiárias, gerando milhões de mortos e feridos, e não há nem mesmo a certeza quanto à sua morte. O território coberto pela linha de Yetta passará para a posteridade com o nome de *Meridiano dos Mortos*.

Esse não foi o único golpe: logo a seguir, uma milícia não apenas cometeu um atentado que custou a vida da consorte regencial do planeta, Alodeye Hadar, como também trouxe de volta uma sombra do grande vazio: a tecnologia banida dos robodrones, assassinando os patriarcas dos principais clãs de nobreza do planeta. Uziel está em compasso de espera – e rezando às estrelas para o pior não acontecer.

PARA O MESTRE: moral dúbia, criminalidade, corrupção sistêmica e um dos mundos mais perigosos da Constelação. Uziel é um planeta culturalmente clientelista, com claro ceticismo dos seus cidadãos pelas leis e três faces em potencial: o antro espacial aonde o crime se instala nas instituições, a nação planetária aonde o dinheiro é a graxa lubrificante do sistema… e o mundo à espera de invasores interestelares (as primeiras naves proscritas já chegaram ao sistema).

Uziel precisa de heróis — mas e quando sua história e cultura negam a existência disso ao próprio povo? Aqui, há cinismo e ambiguidade em tudo. Ninguém é santo, e mesmo as melhores pessoas só parecem ingênuas ao serem comparadas às demais: sem um mínimo de malícia, ninguém consegue sobreviver nesse mundo.

Uma recomendação é contrapor o espírito heroico dos personagens a um ambiente aonde tudo carrega uma sombra moral, especialmente se os personagens criarem laços neste planeta. Só lembrem-se: nem todos aqui são criminosos ou delinquentes.

• **Capa-e-Espada Espacial:** com alguma desconstrução é possível. Adicione pitadas de picaresco e gotas de crítica social para diluir o lado heroico.

• **Cyberpunk e Pós-Cyber:** pilotar robôs gigantes pode ser algo distante para muita gente. Vocês podem ser parte do caos ou lutar contra ele dia após dia.

• **Faroeste/Gângster Espacial:** se pensarmos bem, o gangsterismo é a evolução do faroeste a um novo contexto histórico. Jogue isso no espaço — e tudo bem.

• **Ficção Científica Militar:** com tal desleixo pelas leis, grupos terroristas podem se beneficiar e lembrem-se, os proscritos estão mais e mais próximos…

Éden Quatro

Uma das quatro pedras fundamentais da colonização de Moretz, construída durante o Grande Vazio (as três anteriores acabaram destruídas por diferentes motivos com o tempo). A cidade chegou a se tornar uma metrópole consideravelmente grande por poucos séculos, mas ultrapassou sua capacidade de sobrevivência e precisou ser abandonada. Ela foi reconstruída e seu domo foi fechado novamente com uma estrutura arquitetônica mais segura; agora é uma "cidade da ciência", servindo como um centro de pesquisas no qual se estudam novos recursos e se procuram soluções para tornar o planeta habitável.

Infelizmente, o local também costuma ser alvo de sabotadores e ataques da parte de quem tem a ganhar com Moretz do jeito que está. Como as pesquisas sobre a erradicação do fungo são consideradas prioritárias pelo Império, há uma unidade da Brigada Ligeira Estelar presente para proteger o lugar — e, é claro, o convívio entre cientistas e militares nunca costuma ser muito fácil.

Próxima a ela está a cidade flutuante conhecida como *Satélite 18,* bem mais pobre e um foco de atividade das guildas deste planeta. Muitos jovens pilotos oficiais da Brigada Ligeira Estelar até gostam mais de lá, frequentemente passando suas horas livres no local e se metendo inevitavelmente em encrenca…

• **Folhetim Espacial:** trate a nobreza como se fossem famílias de mafiosos. A missão da Brigada, aqui, pode ser a prevenção de guerras de gabinete.

• **Space Opera:** não é diferente do capa-e-espada/faroeste espacial. Só mantenha o senso de exagero e super-ciência do subgênero. E certo cinismo no caso.

A Ponta do Sabre

Mesmo vitimados pela invasão Proscrita apenas nos últimos anos, eles sempre foram os mundos mais pobres do Império. Sua natureza isolada muitas vezes os fez desenvolver culturas à parte – e no final, a distância e a falta de presença humana em algumas dessas áreas os tornaram naturalmente mais vulneráveis a uma invasão do espaço exterior. Arkady vem conseguindo resistir relativamente sem grandes estragos em comparação à Ottokar e Villaverde. A área a ser protegida é enorme – e a proteção da integridade do Império exige manutenção constante para salvar esse território da fragmentação política com o tempo. E mesmo assim, nem a Brigada Ligeira Estelar parece ser o suficiente neste momento de crise…

ESTRELAS, PLANETAS E SATÉLITES

Estrela	Planeta	Satélite
Ctesylla (Sabre 15)	**Arkady**	Stéphanos Kelil
	Dabog	Vesna Ziva Dola Lada Zeme Hala
	Saumenkar	Zimníca Mratyn
Alpheratz (Sabre 16)	**Ottokar**	Davul Zil Kos Kaba Zuma Boru
Ialysus (Sabre 17)	**Villaverde**	Peleja Ferro Branco

Arkady

Arkady é um dos mundos mais pobres, atrasados e opressores do Império. Vastas áreas de sua extensão são relativamente inabitáveis por conta de suas baixas temperaturas. Para piorar, o mamute – redivivo graças a uma das primeiras experiências de engenharia genética bem-sucedida – se adaptou bem demais ao planeta e se tornou um problema para seus habitantes. Em compensação, as áreas habitáveis são sólidas para a atividade agrícola e os arkadis vem sendo os que mais mostram resultados ao resistir contra os Proscritos.

Ninguém gosta muito da nobreza local. Apesar de eventuais exceções (como os Michkin, bem-vistos pelo povo), a alta nobreza deste mundo é famosa por ter um comportamento horripilante na melhor das hipóteses. A pequena nobreza não é tão extrema: tende a ser meramente provinciana e burocrática.

Sua guarda regencial reflete tal panorama: os hussardos regenciais de Arkady têm um histórico de assédio, saques, depredações e impunidade – não à toa, eles e a Brigada Ligeira Estelar vivem em perpétuo confronto. O príncipe regente se cercou de serviços secretos à seu dispor, tendo acesso à vida das pessoas comuns e infiltrando-se em escolas e repartições em busca de descontentes – qualquer um pode ser um informante. Há até uma força especial de repressão e extermínio a serviço da autoridade regencial – os *Homens do Lado* – e embora seus atos repressivos sejam denunciados e combatidos pela Brigada, o encerramento de suas atividades e

julgamento de seus membros é um nó judiciário quase impossível de se desatar. Por essa razão, apesar de algumas iniciativas de reforma, em geral a justiça é feita pelas próprias mãos.

Talvez por isso a força ainda seja a lei mais frequente neste planeta. É claro, há quem queira mudar o mundo mas, na prática, as coisas não são fáceis…

PARA O MESTRE: Arkady oferece grande variedade. Campanhas de sobrevivência em ambiente hostil? Faroestes espaciais? Intrigas palacianas? Atrocidades a ser impedidas? Quem sabe uma espécie de "gótico científico"? Tudo isso entre nobres, cossacos e jovens pilotos descobrindo a vida enquanto evitam a morte.

A palavra-chave por aqui é *sobrevivência*. Há grandes centros urbanos, uma nobreza decadente e assustadora, mas tudo isso em um ambiente hostil. Arkady é perfeito para campanhas mais convencionais de real robot, tanto em vertentes mais clássicas, com jovens pilotos e romances entre missões, quanto aquelas mais áridas em tom, com seu aspecto impiedoso e casca grossa.

Então introduza elementos de espionagem e intriga, já que o príncipe regente mantém serviços secretos ativos na busca por dissidentes. Os personagens podem ser alvo de investigações, colocando-os em situações de perigo constante. Explore a falta de confiança nas instituições judiciais e como a população muitas vezes busca fazer justiça por conta própria, levando a situações de conflito entre grupos rivais e desafios morais para os personagens. Use a relação tensa entre a população e a nobreza como fonte de drama.

• **Capa-e-Espada Espacial:** temos tudo aqui para isso! Nobres pouco confiáveis, intriga política, donzelas em perigo… desembainhe a sua espada de energia!

• **Drama de Guerra:** seus personagens são enviados para a frente proscrita – mas vocês lidam diariamente com o lado humano de gente comum a ser protegida.

• **Faroeste Espacial:** Arkady é um local inclemente – e como as autoridades estão longe de tudo (ou são o problema), a justiça nos rincões é feita à bala.

• **Ficção Científica Militar:** além da frente proscrita, você pode deter milícias locais ou a própria nobreza (parte do papel da Brigada é coibir abusos).

• **Folhetim Espacial:** aqui a coisa pode ganhar proporções épicas: famílias nobres ascendem, famílias nobres caem, o elenco é enorme e temos muito drama.

• **Space Opera:** com proscritos no céu e nobres vilanescos, é fácil imaginar planos mirabolantes, super-ciência e ameaças para a constelação neste mundo.

Saumenkar

Inicialmente conhecido apenas como uma vasta geleira inexplorada, este mundo tornou-se o epicentro de eventos que mudariam o curso da guerra. Os Andro-Ginóides despertaram de sua hibernação em resposta à invasão proscrita. Prontos para deixar a Constelação do Sabre, eles reconsideraram seu destino em meio aos eventos da Batalha dos Três Mundos.

Conduzidos pela ginóide Tera (conhecida posteriormente como "Tera de Saumenkar"), ele optaram por entrar em conciliação com os humanos da Constelação. Saumenkar foi reconhecido como um protetorado autônomo, sob jurisdição de Arkady. Tera assumiu o papel de governadora, estabelecendo uma liderança sábia e pragmática.

O subsolo de Saumenkar esconde uma rede intrincada de bases ocultas e túneis, onde os Andro-Ginóides se ocultaram por milênios. Esses locais secretos abrigam tecnologias avançadas de eras antigas, cujo conhecimento foi compartilhado para fortalecer a resistência contra os Proscritos. Os túneis, antes silenciosos, agora ecoam com a atividade dos Andro-Ginóides e aliados humanos. Novas máquinas estão sendo construídas sob essa parceria – e por isso mesmo, a defesa deste mundo contra os proscritos é crucial!

PARA O MESTRE: Saumenkar se destaca como um mundo de cooperação entre humanos e Andro-Ginóides. Este é um lugar onde a tecnologia avançada coexiste com as vastas extensões geladas, e as antigas bases subterrâneas adicionam uma camada de mistério e potencial de exploração.

A Aliança Lunar de Dabog

Satélites de gigantes gasosos tendem a ser uma grande fonte de exploração mineral e por isso, atraíram facilmente a instalação de Bases *Mascon* durante a primeira metade do Grande Vazio. No planeta Dabog – um gigante gasoso do mesmo sistema solar de Arkady – apenas seis desses satélites prosperaram: **Ziva, Zeme, Lada, Dola, Hala** e o maior deles, **Vesna** – deixando as demais luas apenas como locais de exploração pontual ou pontos para bases de vigilância, mais necessárias do que nunca após a invasão dos Proscritos.

A **Aliança das Seis Luas** é um bloco político formado para representar o interesse desses satélites. Graças à sua participação na Batalha de Três Mundos, eles conseguiram maior atenção na sua busca por autonomia em relação à Arkady – com quem vive tensões políticas. As seis luas habitáveis são:

– Vesna: a maior e segunda mais próxima das luas do planeta. Tem como capital e maior metrópole a cidade de Grande Vesna, lar da maior quantidade percentual de Evos em todo o império. São a maioria da população. O representante da autoridade regencial de Arkady em Vesna é Alik Dagar, "o príncipe cossaco" – que é visto de forma ambígua: é alguém amigável a seus habitantes, mas ainda é um Dagar de Arkady.

– Ziva: chamada de Rubra durante o Grande Vazio. Primeira lua a ser povoada, é vista de forma simbólica para os nephilim, inconformados da presença evo ter se diluído com as migrações de cossacos e ottokares – sem falar de humanos com sangue evo, muito presentes ali. Lá estão os melhores laboratórios e instalações de terraformação e engenharia genética do sistema. Nephilim radicais chamam Ziva de Rubra até hoje.

– Dola: seus habitantes são descendentes de um povo vindo de estrelas desconhecidas, prisioneiros por anos ou décadas de um leviatã lendário conhecido como "O Eremita", do qual guardariam o nome (eremitas) como origem. Segundo sua narrativa tradicional, eles se libertaram em

meio ao caos de uma guerra civil no sistema solar de Arkady – tornando-se o último grupo étnico a ingressar no caldeirão cultural das luas de Dabog.

– Lada: com uma grande presença de áreas mascons, Lada está próxima ao final do seu processo de terraformação. Em cinquenta anos os geradores artificiais de gravidade poderão ser desligados e suas cúpulas, abertas. Quando isso acontecer, seus habitantes terão outros problemas – se livrar das bases piratas que se aproveitaram de um satélite não-plenamente povoado para fazer dele seu esconderijo.

– Zeme: um pequeno satélite-reserva dominado por estepes, megafauna e bandos cossacos, criado para dar fim à uma das mais insólitas disputas do Grande Vazio – a *Guerra dos Mamutes,* que levou à multiplicação desses seres em Arkady. Desde então os clãs aliados caçam e domesticam alguns espécimes, mas garantem sua preservação. Por razões logísticas e administrativas, há só uma cidade na sua superfície, Gogol.

– Hala: a mais distante dentre as luas povoáveis. Habitada por mineradores e outros trabalhadores do espaço. Se gerem em modo cooperativo e são politicamente educados, para ódio das corporações. Infelizmente sua terraformação demorará mais de um século para ser concluída e seu povoamento se deu através de áreas Mascon. Há quem os considere cabeça-duras, mas eles apenas querem manter sua dignidade.

Para piorar tudo, Vesna é um local onde os evos são a maioria da população e boa parte deles pertence à dissidência conhecida como *Nephilim* – defensores da postura de que os evos tem o direito de ter um mundo exclusivamente seu e a engenharia genética é a chave da evolução humana. Embora dentro da Aliança quase ninguém se incomode com quem seja evo ou não, há pessoas interessadas em gerar insegurança quanto aos povos das luas de Dabog, e por isso mesmo, o medo do surgimento de supremacistas eugênicos entre os evos graças aos nephilim é muito grande…

O subsolo intrincado e cheio de tecnologia antiga oferece oportunidades para aventuras, desde a descoberta de artefatos perdidos até confrontos com inimigos ocultos que buscam explorar o conhecimento deixado pelos andro-ginóides. A exploração desses túneis pode revelar segredos enterrados há milênios, e os jogadores podem se envolver em missões de resgate, espionagem e confrontos épicos.

Saumenkar também serve como um ponto estratégico na resistência contra os proscritos, tornando-o um campo de batalha vital. A constante ameaça dos invasores cria uma tensão crescente e oportunidades para missões de combate espacial e terrestre. A necessidade de proteger as tecnologias avançadas e a autonomia recém-conquistada adiciona um elemento de urgência às aventuras.

Contraterrorismo: os traumas da Praga Ginóide persistem. Alguns não reconhecem os Andro-Ginóides como cidadãos e milícias supremacistas podem se infiltrar no planeta para causar destruição.

Espionagem: muitas pessoas querem pôr as mãos nessa tecnologia, de corporações a milícias inimigas, passando pelos interesses políticos de vários nobres ao longo da Constelação.

Exploração: Saumenkar guarda muitos segredos e tem partes desconhecidas e/ou inacessíveis entre seus túneis. E talvez eles possam guardar ameaças que se ocultaram discretamente por milênios…

Ficção Científica Clássica: há muitos ganchos para essa abordagem aqui, lidando com tecnologias em desenvolvimento ou até desconhecidas, ocultas em algum canto do planeta.

Ficção Científica Militar: obviamente Saumenkar é um alvo prioritário dos proscritos e a presença das forças de defesa da Brigada Ligeira Estelar é absolutamente necessária.

Sobrevivência: falamos de um ambiente externo não-respirável e com temperaturas próximas ao zero absoluto. Combates externos são até mais difíceis do que em um mundo frio, mas habitável, como Arkadi.

Ottokar

Ottokar é um corpo culturalmente estranho à Constelação do Sabre. Ao longo dos séculos, houveram centenas de guerras e levantes que consumiram o planeta aos poucos. Isso faz com que Ottokar seja o segundo nicho principal de exploração arqueológica na constelação: durante os confrontos contra os proscritos, várias tecnologias do passado têm sido encontradas por acidente — e elas tendem a ser extremamente disputadas por ambos os lados.

No entanto, esses problemas parecem pequenos perto das consequências maiores da invasão proscrita em Ottokar. A área destruída pelo primeiro ataque beira o continental e para boa parte de seus habitantes, virtualmente representou um apocalipse. Embora jamais tenha acontecido um segundo ataque nessa mesma escala, os Proscritos ainda continuam a invadir o planeta, usando a zona devastada como cabeça de ponte para saquear o resto do mundo. Esse contexto levou ao surgimento dos Senhores da Guerra — que tomam áreas destruídas para si, rebatizando-os de Enclaves**,** e os governam com ajuda de milicianos armados em meio ao caos enquanto buscam armas antigas e esquecidas dos tempos do Grande Vazio.

Muito mais assustadora é a possibilidade de todos estarem testemunhando seu futuro ao olhar para os enclaves. Por isso a presença da Brigada Ligeira Estelar no planeta é tão importante: quando os Proscritos tiverem sido vencidos — *se* forem vencidos — será preciso reconquistar *todo* esse território.

PARA O MESTRE: vocês podem escolher. De um lado, temos um continente inteiro em estado pós-apocalíptico. Do outro, temos áreas protegidas, até exóticas e interessantes aos olhos do resto da Constelação, com uma cultura muito própria, propícias para aventuras menos sombrias. No entanto, o peso da invasão proscrita está sobre todos, e há uma certeza: ninguém está seguro.

A sensação de pós-apocalipse na Zona Devastada deve ser palpável. Ruínas de cidades destruídas, estruturas metálicas retorcidas e deslocamentos massivos de populações criam um cenário hostil. Introduza os Senhores da Guerra como figuras temíveis que emergiram durante o caos pós-invasão. Cada Enclave governado por eles deve ter uma personalidade distinta, refletindo a brutalidade e a selvageria do ambiente.

Explore as consequências históricas do Grande Vazio em Ottokar. Destaque a importância da exploração arqueológica. Os registros desse período podem fornecer pistas sobre como enfrentar os Proscritos de maneiras inesperadas. As tecnologias antigas encontradas podem variar de artefatos de guerra a dispositivos misteriosos. Essas descobertas não apenas impulsionam os conflitos locais, mas também têm implicações mais amplas na guerra contra os Proscritos. Crie mistérios e enigmas em torno desses artefatos para incentivar a curiosidade dos jogadores.

• **Exploração:** os mistérios de Ottokar despertam interesse acadêmico e científico mas os povos envolvidos não gostam muito dessa intrusão em suas terras…

O Caminho do Destino

Uma vez por século, Ottokar parece passar por algum tipo de devastação que marca o planeta, como uma espécie de maldição – de catástrofes a invasões, algo de ruim tende a acontecer. Isso estimulou o crescimento de uma postura fatalista, onde a providência é impiedosa e o sofrimento molda os fortes. A essa visão os ottokares chamam de Destino.

Dentro dessa visão de mundo, o Destino é quem testa os merecedores; é um jogador que desafia todo homem. Fortes são aqueles que se mantêm de pé ante seus testes: se você aceitar o desafio, ele o testará até o dia de sua morte. Assim, o Destino só abençoa aqueles que no último momento de sua vida estiverem de pé. É seu grande e insidioso truque: você jamais saberá quando virá seu último momento, então você sempre deve ser forte. Não é um modo fácil de viver.

• **Ficção Científica Clássica:** o Sabre já teve tecnologias superiores antes de sua idade das trevas. Ottokar pode ter guardado muitas delas. Como reagir?

• **Ficção Científica Militar:** Além de ser uma frente contra os proscritos, dentro e fora da Zona Devastada, este mundo é propício a milícias e rebeliões.

• **Folhetim Exótico:** intrigas e reviravoltas no espírito do capa-e-espada espacial, mas em um local singular, com mistérios próprios e senso de aventura.

• **Pós-Apocalíptico:** a Zona Devastada perdeu toda infra-estrutura civilizatória e agora temos os enclaves dos Senhores da Guerra impondo sua lei na área.

• **Space Opera:** um pouco de cada um desses elementos pode ser inserido em uma campanha do gênero. Peripécia é a palavra… e a encrenca é sempre bem-vinda.

Villaverde

Villaverde foi o último mundo do Sabre a ser descoberto e teve colonização tardia. É lar de pequenos agricultores e aldeias reduzidas. Possui ligas comerciais ajudando a integrar as diferentes regiões do planeta. Por serem pessoas acostumadas a crescer ao ar livre, com trabalho braçal, os habitantes deste mundo tendem a ser mais fortes e resistentes do que a média do Império. É um mundo refratário a mudanças.

Mas os ataques proscritos mudaram este ambiente de paz. Muitos evos locais se alistaram na guarda de Villaverde ou na Brigada Ligeira Estelar. Isso também levou os cossacos locais a repensar sua tradicional negação de autoridade: o príncipe-regente conseguiu convencê-los a montar sua própria guarda autônoma (a linhagem dissidente de Ulan). Recentemente uma crise rompeu esse acordo e, mesmo tendo esses laços sido restabelecidos, a situação entre esses cossacos e o Império hoje é tensa.

Com tudo isso acontecendo, o regente Pérez-Reverte definiu como prioritária a presença de guarnições inteiras da Brigada Ligeira Estelar ao longo do planeta. De modo geral, eles instalam suas bases próximos a aldeias comuns e são estimulados a participar (respeitosamente) da vida da comunidade. Há motivos: eles precisam se sentir gratificados e dar valor àqueles que vão proteger. Por outro lado, muitos – encantados pela beleza natural do planeta em seus momentos de paz e eventualmente construindo relações neste mundo – são capazes de nem querer mais voltar para casa assim que os proscritos forem expulsos…

A lua mais próxima ao planeta, Peleja, serve de base para a mais variada legião de voluntários contra o invasor: **a Frente Lunar das Cavalarias Ligeiras de Peleja.**

PARA O MESTRE: este não é o único mundo a fazer parte da frente proscrita — mas é aquele no qual o conflito ocupa um papel mais central. É claro, qualquer local envolvido em uma situação como essa procura tentar manter alguma normalidade dentro do possível… mas a guerra fatalmente vai afetar suas vidas em algum grau. E não se iludam: os mesmos problemas de sempre (nobreza pouco confiável, criminosos) estarão lá, com esse agravante a afetar as decisões de todos!

Como a guerra é uma condição indissociável do planeta nesta etapa do cenário, é possível seguir em modo clássico, com os personagens protegendo frentes humanas de povoamento em cidades protegidas, com momentos de ação, tensão, missões de ataque alternados pela vida cotidiana com os personagens…

Ao mesmo tempo, Villaverde ainda guarda seu aspecto de "Fronteira" e temos uma amplitude muito grande para os personagens jogadores. Um esquadrão de elite da Brigada Ligeira Estelar? Funciona. Uma tropa de lanceiros? Um nobre decidido a fazer seu nome na guerra, formando um esquadrão de cavaleiros para acompanhá-lo? A Frente dos Voluntários de Peleja, agregando gente de diferentes procedências? Uma cidade isolada cujos cidadãos resistem com armas? *Todos* funcionam.

• **Drama de Guerra:** há batalhas, claro, e elas movem a trama… mas o foco, de verdade, é nos personagens e em suas interações (prepare-se para o novelão).

• **Faroeste Espacial:** sempre haverá quem se aproveite do conflito. Grandes senhores de guerra, contrabandistas, caudilhos… alguém precisa manter a ordem.

• **Ficção Científica Militar:** preciso dizer mais? De resistências locais à própria Brigada Ligeira Estelar, do tom árido ao épico, há um papel a cumprir!

• **Drama de Guerra:** há batalhas, claro, e elas movem a trama… mas o foco, de verdade, é nos personagens e em suas interações (prepare-se para o novelão).

• **Faroeste Espacial:** sempre haverá quem se aproveite do conflito. Grandes senhores de guerra, contrabandistas, caudilhos… alguém precisa manter a ordem.

• **Ficção Científica Militar:** preciso dizer mais? De resistências locais à própria Brigada Ligeira Estelar, do tom árido ao épico, há um papel a cumprir!

As Cidades-Fortaleza

Criadas como uma resposta desesperada à invasão proscrita, as Cidades-Fortaleza de Villaverde foram concebidas como abrigos seguros para os sobreviventes das aldeias destruídas. Construídas em tempo recorde, essas cidades tornaram-se a última esperança para milhares de pessoas, arrancadas de seus lares pelos invasores.

As muralhas que cercam as Cidades-Fortaleza não são apenas estruturas defensivas; feitas de materiais avançados, essas muralhas são capazes de resistir aos mais poderosos ataques Proscritos. Torres de vigia pontuam a extensão das muralhas, mantendo um olhar constante em busca de qualquer sinal de perigo iminente.

Bases militares da Brigada são integradas ao tecido urbano, com hangares de naves espaciais e oficinas para os gigantes robôs que defendem a Constelação. A presença da Brigada não apenas deve simbolizar proteção, mas também inspirar esperança naqueles que foram despojados de tudo, criando uma atmosfera de solidariedade e resiliência.

Os refugiados compartilham espaços públicos com os membros da Brigada Ligeira Estelar. Essa convivência forçada cria uma atmosfera de solidariedade e resiliência, onde pessoas de diferentes origens são unidas pela adversidade.

O Território Espacial

A Aliança Imperial comporta dezessete sistemas solares, que contêm

um total de noventa e quatro planetas. De todos eles, dezenove são habitáveis e os outros setenta e cinco mundos não são viáveis para a vida humana naturalmente – embora cada sistema tenha uma zona habitável, com mundos candidatos à possível terraformação. Há vários cinturões de asteroides, eventuais áreas "mortas" nos mapas, luas terraformáveis e muitas áreas pouco mapeadas... enfim, um território gigantesco.

O espaço guarda muito a ser explorado e uma das mais importantes frentes de expansão de seres humanos no espaço são as colônias Mascon – que permite a presença da humanidade em mundos não-terraformáveis. Há muitos evos nesses lugares; eles foram criados para a exploração espacial, afinal.

Mundos industriais, como Tarso, precisam de matérias primas de outros planetas e o lobby da mineração espacial tende a ser pesado na Estação Parlamentar. Várias mineradoras contratam jagunços de mundos mais pobres para expulsar cooperativas de mineração. Pesquisadores se valem destes locais como bases. E, claro, há os únicos a realmente fazer dessas rochas um lar verdadeiro: os piratas espaciais.

Colônias Mascon

O termo "Mascon" tem origem terrestre (é um acrônimo de "Concentração de Massa" em uma das línguas humanas antigas). Designa anomalias gravitacionais ligadas a topografia – que na verdade, acontecem em qualquer planeta do universo e são um fenômeno natural comum. Para estabelecer uma colônia em um lugar onde não há atmosfera, ou onde ela é insuficiente, é preciso alterar a gravidade em alguma área relativamente extensa, através de geradores artificiais (do mesmo tipo usado em naves espaciais, apenas com potência e área maiores). Assim, cria-se um campo onde a humanidade possa viver em condições relativamente próximas ao seu ambiente natural enquanto a terraformação não altera a gravidade do planeta. Nesse contexto, as colônias Mascon existem como um passo provisório necessário.

Estações Espaciais

Muitos exploradores especiais preferem a estabilidade das estações espaciais, cujos propulsores, embora raramente sejam usados, são muito mais efetivos e seguros do que os usados para mover asteroides. Contudo, estações espaciais também oferecem complicações. A Estação Parlamentar é o maior exemplo disso: é uma construção segura mas levou quinze anos para ser concluída em meio ao espaço sideral. Em Forte Martim, Albach e Tarso, há estações orbitais que abrigam corpos de marinha espacial.

Alguns pesquisadores precisam de estações espaciais em locais onde não há asteroides à disposição. Outras são meros espaçoportos estelares que servem como posto de passagem para fins de transporte, estabelecendo rotas de navegação. Estas são cidades espaciais em si: os melhores shopping centers da constelação costumam estar nessas estações, que, por não estarem em nenhum planeta, têm facilidades fiscais e costumam receber produtos de todo tipo. Há até mesmo hotéis de plantão, para aqueles que precisem pernoitar ou queiram aproveitar o fato de estarem em trânsito para negociações que precisam de discrição total. Em compensação, esses locais precisam de verdadeiros exércitos de seguranças com robôs para deter a ameaça de piratas – ou pior, de Proscritos.

Talvez por isso as naves da Marinha Estelar patrulhem regularmente essas regiões, mas é mais difícil ainda patrulhar mundos não-habitáveis por causa da ausência de áreas de referência muito claras.

Dentre todos os lugares possíveis dentro dos domínios do Sabre, o espaço é aquele que oferece as maiores dificuldades – e a maior liberdade, por ser um território onde tudo precisa ser construído. De bases espaciais a colônias Mascon em um solo lunar, qualquer possibilidade pode existir.

Uma Constelação de Ameaças

Uma coisa a deixar bem claro: o maior (não o único, mas o maior) eixo de conflitos na Constelação do Sabre é o poder político. São da nobreza aqueles que travam o parlamento para que não tenhamos um Imperador. Mundos como Tarso, Trianon e Albach tramam continuamente contra o Império em uma frente para derrubar as instituições e se apoderar delas. Nobres em menor escala tomam terras e iniciam conflitos fora contratando mercenários e bancando a formação de milícias. Até problemas pontuais, como o Clube Escarlate, são fruto do prazer duvidoso de aristocratas que acreditam poder dispôr da vida alheia como bem entendem. De certa forma, os proscritos foram até providenciais: eles deram um motivo para que o Império não fosse retalhado pelos interesses de nobrezas locais a longo prazo.

Do jeito que se fala, a nobreza parece levar a culpa para todos os males da Constelação, mas o fato é que qualquer forma de governo por si só é algo complexo demais para ser visto de forma maniqueísta. Silas Falconeri era descrente de democracias representativas: no seu entender, elas acabam sendo instrumento de abusos econômicos — basta que as empresas banquem a campanha de parlamentares em seus interesses; no seu entender, obedecem a estrutura de quem tem mais dinheiro. Isso o levou a optar por uma monarquia constitucionalista aonde o poder fosse progressivamente centralizado da escala mais baixa à escala mais alta, justamente para garantir que sempre houvesse quem pudesse coibir e vigiar os abusos dos níveis hierárquicos inferiores. E mesmo assim, há muitas famílias de nobreza que ascenderam graças aos princípios de união e de nação estabelecidos por ele — o "Legado de Falconeri" — e estão dispostos a lutar por isso, nem tanto por bondade ou lealdade, mas por saber que o preço da implosão do bem-estar social em prol do interesse de quem tem mais dinheiro é o caos; ninguém quer estar lá quando o maremoto social vier.

Infelizmente boas intenções não querem dizer muita coisa e o sistema tende a restabelecer a si mesmo da forma mais conveniente possível. Por isso Falconeri criou suas forças estelares com uma carga ideológica tão grande — ele quis justamente garantir símbolos e princípios norteadores para o sabre como nação.

No fundo, Falconeri resolveu problemas sérios para que viessem a seguir novos problemas. E problemas existem para ser combatidos.

Milícias

Um dos maiores problemas na Constelação do Sabre é uma cultura da milícia inspirada pela própria existência estrutural da nobreza. Uma milícia em tese é toda organização militar ou paramilitar, compostas por cidadãos armados não integrantes das forças armadas a serviço do Império, das regências ou da nobreza. Elas são combatidas, mas não proibidas — porque o parlamento é dominado pela nobreza e ela é uma das maiores financiadoras de milícias no império. O motivo é simples: esses nobres (e empresas poderosas) não querem usar tropas diretamente ligadas a si para ter seus nomes e posições atingidos caso tudo dê errado.

Nem toda milícia tem origem nos interesses escusos de quem as financia. Muitas surgem do seio de uma população que se vê sem defesa e recursos em meio a algum tipo de situação extrema. Essas milícias costumam crescer discretamente, se armando gradualmente e crescendo, desenvolvendo identidade local — e se tornando um perigo até mesmo para as pessoas que eles dizem proteger. É verdade que existem milícias que surgem com as melhores das intenções e cujos membros têm uma missão que, em si, parece digna. Mas cedo ou tarde elas podem se tornar uma ameaça até para a crença que dizem defender…

Há também milícias de grande porte e estas costumam ser bancadas por nobres e empresários simpáticos às suas ideias — especialmente quando elas batem de frente contra o Império. Frequentemente eles usam braços legais como fachada para financiar parlamentares que abram seu caminho. Como se pode ver, por trás de discursos como "acabar com o caos ge-

Soldados Rasos

De forma geral, toda milícia de grande ou médio porte tem hordas de soldados uniformizados que parecem surgir de todos os cantos. Não se iluda: eles não são grande coisa isoladamente, mas juntos podem ser um pesadelo, aparecendo sem parar e disparando contra você. Por isso, eis alguns dados para a construção de um soldado raso genérico que pode ser usado tanto em milícias como membro da infantaria de uma guarda qualquer. Preferimos deixar vago para a personalização, garantindo assim que o soldado genérico de uma milícia não precisa ser o mesmo de outras forças militarizadas. Utilize nele as regras de combate em larga escala e seja feliz.

Soldado Raso Genérico

Recomendações: Alcance (Tiro), Maestria (em Luta), Perícias Esportes, Luta ou Sobrevivência.

Para tornar algumas dessas batalhas mais interessantes, é interessante criar divisões com trajes ligeiramente diferentes e comandando alguma arma mais perigosa. Quando ele surgir, turbine (só um pouco) suas características e o deixe atacando um pouco a parte e dando um pouco mais de trabalho, garantindo que esse combate não se limite à monotonia das hordas que surgem de todos os lados.

rado por gente que não tem capacidade" pode haver uma grande indústria, que movimenta muito dinheiro… e destrói a vida de muitos inocentes no processo.

As milícias em geral tem suas cores e brasões, e na verdade não diferem muito das forças à serviço de nobres em aparência. Aquelas com mais recursos investem em uma organização militar clássica, com hierarquia e uniformes coloridos. Não se espantem – uma milícia quer ser reconhecida e respeitada à distância!

A Dissidência

Local: Arkady

Status: Ativo

A Dissidência é menos uma organização e mais um vetor de diferentes opositores contra a opressão dos Dagar e de seus clãs aliados em Arkady. Tem como característica o fato de todos ocultarem seus rostos e usarem codinomes – poucos tem ideia de quem é quem ali dentro. Eles não chegam a usar uniformes ou a fazer golpes espetaculares; há registros de que a Dissidência até já colaborou com as autoridades imperiais para abortar planos de certos nobres contra o Império.

Porém, ninguém se iluda: apesar deles não terem uniformes ou bandeiras, a Dissidência é um grupo terrorista no sentido clássico da palavra, com poucos recursos e mais estratégia de longo prazo do que atos espetaculosos e contando com homens armados com irregulares baratos, modificados para eventuais combates contra os hussardos da Guarda Regêncial de Arkady. Se precisarem enfrentar o Império ou causar vítimas "no caminho", eles o farão.

Há suspeitas grandes de seu apoio e municiamento na tentativa de levante contra os Dagar no ano passado – e não custa lembrar: os revoltosos ainda estão na área.

• Robôs Mascarados

P2, H-, R3; PA2, PM-, PV15

Irregular. Gigante. Aceleração, Alcance, Adaptador, Invisibilidade (Camuflagem) Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), Voo; Munição, Restrição.

Por muito tempo, se pensou neles como robôs irregulares feitos em oficinas ilegais, para uso em missões de campo da Dissidência. Eles na verdade usam tepeques criados por eles mesmos para hackear e reconfigurar qualquer máquina à mão, roubadas na hora inclusive. Suas oficinas apenas precisam desfigurá-los.

Essas máquinas costumam empunhar armas retráteis com módulo de energia em combates corpo-a-corpo, mas funcionam mais como porretes a serem usados de forma direta e prática como o inimigo, e menos como espadas. Mesmo sendo este seu ataque mais potente, por estarem cientes das próprias fragilidades, a maior parte dos seus pilotos prefere evitar esse tipo de combate direto e privilegia armas de longa distância, sendo este seu maior trunfo.

Alguns conseguem, à duras penas, obter tecnologia das quimeras que já atacaram o planeta e incorporá-la aos seus robôs (ver Implementos), mas sua habilidade mais ameaçadora é a de mascarar suas próprias máquinas — assim como eles fazem a si mesmos.

Facção Una

Local: Winch

Status: Incerto

A Facção Una é uma milícia que na verdade, *não aconteceu* e por isso não é muito conhecida. Doze anos atrás, alguns nobres interessados na unificação de Winch — de ambos os lados do planeta — planejaram a formação de uma grande milícia para tomar o poder simultaneamente em ambos os grandes continentes do planeta e unificá-lo sob uma única coroa regencial. O plano foi desbaratado antes mesmo de acontecer e por isso eles foram enfiados apressadamente nas bases subterrâneas de Saumenkar, um mundo gelado e inabitável no mesmo sistema solar de Arkadi — leia-se, do outro lado da constelação, bem longe dos olhos alheios. Quando ficou claro que essa não era uma medida temporária e na verdade todos foram exilados e abandonados, eles passaram a agir como piratas espaciais. Após a Batalha dos Três Mundos, quando eles se uniram de boa vontade às forças do Império contra a maior invasão proscrita já realizada, seu comandante recebeu um acordo de capitulação. Há um processo de anistia em andamento, mas o que será feito dessas forças e suas armas ainda é uma incógnita — e eles estão à espera de uma resolução.

• Robôs Hussardos

P2, H-, R3; PA2, PM-, PV15

Hussardo. Gigante. Aceleração, Alcance (tiro), Adaptador, Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), Voo; Munição, Obsoleto. Customização (até 4): Limite inicial de 2 pontos em tepeques.

• Nave de Transporte

P3, H-, R4; PA3, PM-, PV20

Aeroespacial. Colossal. Aceleração, Alcance, Ataque Especial (Mísseis; Perigoso), Ataque Especial: Choque (Cinético), Sentido (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Voo. Bateria, Obsoleto. Customização (até 8): Limite inicial de 4 pontos em tepeques.

• Nave de Reconhecimento

P8, H-, R8; PA8, PM-, PV40

Aeroespacial. Gigante. Aceleração, Defesa Extra (Frio), Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), Ataque Especial (Choque), Voo. Bateria, Obsoleto. Customização (até 12): Limite inicial de 6 pontos em tepeques.

A necessidade de se manterem ocultos por anos nos subterrâneos de um deserto de gelo fez com que seus robôs, naves e veículos se tornassem particularmente seguros em termos de revestimento e isolamento interno.

Infelizmente, eles dependem de tecnologias com mais de uma década de atraso, sendo mantidas na base da gambiarra e com muitos arranjos tomados e instalados sem um grande critério a partir de tecnologia tomada através de seus atos de pirataria espacial.

Além disso, mesmo o hussardo tendo a função de ser uma máquina de assalto, eles acabam tendo armas à distância privilegiadas para se resguardar de baixas no equipamento.

TIAMAT

Local: originalmente, Forte Martim

Status: Ativo

Seu nome veio da mãe dos deuses em uma das primeiras mitologias historicamente registradas. Isso é um lembrete de suas reivindicações de "direitos" por uma origem "superior".

Pouco se sabe sobre a TIAMAT, embora seu nome já seja sinônimo de atos espetaculares. Sua origem é ligada aos poucos políticos, nobres e empresários enquadrados por abusos assim que a princesa-regente Adelaide D'Altoughia subiu ao poder em Forte Martim. Esses nobres (encabeçados pelo misterioso líder que se intitula "O Arquiduque", enquanto se oculta por trás de um traje que esconde sua identidade), se dizem "vítimas do revanchismo", mas na verdade se aproveitaram do levante que tomou esse planeta a um tal ponto que a princesa conseguiu derrubá-los por algo além dos crimes anistiados no acordo que a levou ao poder. Membros agregados que já carregavam origem nobre preservam seus títulos nominalmente para fins de organização – renunciando a seus nomes de batismo e assumindo codinomes exóticos, provavelmente para poupar seus nomes das infâmias feitas sob a bandeira da organização caso consigam voltar ao poder.

Há uma desconfiança de que o Arquiduque não seja o verdadeiro líder: este papel atenderia, de acordo com alguns rumores internos, pelo título de "A Eminência", e o Arquiduque seria apenas seu testa de ferro. Outra possibilidade é que diferentes homens se revezem por trás dos trajes do Arquiduque. Mas isso pertence apenas ao terreno das especulações por enquanto.

• Desmodus

P4, H-, R3; PA4, PM-, PV15

Hussardo. Gigante. Aceleração, Alcance, Adaptador, Ataque Especial (penetrante, preciso); Sentido (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo. Bateria, Munição. Customização (até 12): Limite inicial de 6 pontos em tepeques.

• Caçador (Tiamat)

Como Caça:
P4, H-, R3; PA4, PM-, PV15

Como Híbrido:
P3, H-, R4; PA3, PM-, PV20

Como Combatente:
P3, H-, R3; PA3, PM-, PV15

Caçador. Gigante. Aceleração, Alcance, Adaptador, Ataque Especial (longe); Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), Voo. Bateria, Munição. Customização (até 12): Limite inicial de 6 pontos em tepeques.

Uma coisa a se notar é que os comandantes de campo da Tiamat são todos pretensos nobres – e por isso, eles procuram deixar seus robôs poderosos e espetaculares. Cada um deles tem diferentes tepeques e uma aparência visual personalizada – eles pavoneiam seus diferentes ataques especiais e gostam de mostrar sua superioridade. Além disso, eles não se importam de turbinar seus robôs com tecnologia de origem proscrita, contrabandeada dos destroços dos campos de batalha. Fora isso, há os pilotos comuns sob seu comando, que pilotam modelos-padrão.

Vanguarda Sideral

Local: Território Espacial

Status: Ativo

A Vanguarda Sideral surge como um contraponto à TIAMAT, considerando o Império uma falha de Silas Falconeri. Enquanto a TIAMAT representa os piores interesses da nobreza, a Vanguarda busca defender o povo da Constelação daquilo que a lei não protege, agindo como uma guerrilha espacial.

Fora-da-lei, eles são perseguidos até mesmo pela Brigada Ligeira Estelar. Com base em asteroides chamados "Células", a Vanguarda saqueia recursos de inimigos, agregando ex-piratas, criminosos, nobres destituídos, evos revoltados e desertores. Eles buscam manter simpatia popular, sendo gentis com as comunidades locais. E claro, a nobreza os odeia.

Apesar de seu brasão e cores, não usam uniformes fixos, parecendo mais uma gangue do que uma milícia. Realizam incursões na área proscrita da Constelação para aprimorar seus robôs e naves. Não há modelos fixos; qualquer veículo é aceito, sendo pintado nas cores branco e vermelho da Vanguarda. O corvo branco em seu brasão simboliza a solidão e exclusão na natureza.

Libertários

Local: qualquer um

Status: Endêmico

Os Libertários, embora não sejam uma milícia formal, estão amplamente dispersos pela Constelação, sendo encontrados em diversos lugares. Em Annelise, são malvistos pelo assassinato da então consorte regencial Rosalinde, e podem visar sua filha Rosemarie. Em Arkadi, obtém recrutas devido à impopularidade de clãs como os Dagar e Chernobog. Em Trianon, encontram apoio para contribuir para a instabilidade do planeta. No Asteroide Schulmann, estão tão disseminados que são difíceis de conter.

O problema com os Libertários é que cada membro pode ter uma visão diferente sobre o que estão defendendo. O Manifesto da Liberdade, lançado em 0148 do Novo Calendário Estelar, é um amontoado vago de frases de efeito, sem uma mensagem clara. Suas únicas convergências são o discurso excessivo sobre "liberdade", consideração de toda tecnologia como potencial arma e ataques pouco racionais ao Império, se autodeclarando vítimas das instituições.

Essa interpretação vaga serviu para canalizar discursos de ódio em nome da "Liberdade", mostrando uma falta de noção da realidade de sua parte. Isso os torna muito perigosos.

O Círculo da Espada

O Círculo da Espada, um "pacto de cavalheiros" envolvidos em duelos por esporte e orgulho pessoal, cresceu excessivamente, tornando-se alvo da lei devido às mortes resultantes desses combates. As autoridades enfrentam dificuldades nas investigações devido à influência da nobreza, execuções de traidores e à cultura de duelos em alguns mundos, dificultando a diferenciação entre o Círculo e duelistas comuns.

Com o aumento do Círculo, nobres passaram a acobertá-lo, criando um circuito de apostas em torno da organização. Muitos membros discordam desse enfoque, desejando que o Círculo retorne às suas origens de honra, sem envolvimento financeiro.

Alguns tramam contra a liderança para restaurar a integridade da organização. Há dois anos, um evento catastrófico, a Humilhação da Espada, resultou da sabotagem durante um torneio em uma estação

Caudilhos

Algumas milícias surgem em meio a zonas de conflitos constantes, quando nomes de origem (às vezes apenas teoricamente) militares emergem, se tornam líderes de homens e se valem de sua força de combate para impôr poder político. A esses líderes chamamos de **Caudilhos.**

A maior parte das milícias não servem a eles, na verdade – caudilhos são um fenômeno regional, mais comum em locais afastados e com uma lei mais frouxa, comandando milícias para impôr ordem nesses terrenos e passando até por cima da autoridade da nobreza local.

Normalmente suas hostes não tem os trajes coloridos das milícias mais tradicionais – eles são mais modestos visualmente, parecendo muito mais um bando de jagunços do que uma tropa militar. Frequentemente esses caudilhos tem como objetivo se tornar nobres eles mesmos, primeiro com um título de cavaleiro regencial, depois obtendo títulos e terras.

Alabarda, graças a seu histórico de divisões políticas, e Villaverde, que vive um cenário de guerra, tem se mostrado os lugares mais fecundos para a presença de caudilhos no Sabre.

espacial. Nobres foram desmascarados e a sabotagem parece ter vindo de dentro do próprio Círculo. Agora em uma guerra interna, o número de mortos em duelos aumentou nos últimos meses.

Robôs Duelistas

P4, H-, R3; PA6, PM-, PV15.

Hussardo. Gigante. Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (Penetrante ou Poderoso, à sua escolha), Sentido (infravisão, radar, visão aguçada), Voo. Bateria, Volátil. Customização (até 12): Limite inicial de 6 pontos em tepeques.

Duelistas habilidosos fazem uso de robôs em seus confrontos, muitas vezes estressando essas máquinas ao máximo com movimentos complexos. Indícios de acrobacias e manobras arriscadas são evidências de envolvimento em duelos. Robôs dedicados a duelos são produzidos em oficinas improvisadas.

Duelistas

Duelistas são um problema comum na Constelação do Sabre, onde a cultura dos duelos ressurgiu com a revalorização da espada como arma após as viagens espaciais em massa. A simplicidade e menor risco das lâminas de metal em comparação com as pistolas de energia, especialmente em ambientes espaciais, contribuíram para a retomada dessa prática.

Embora a tecnologia tenha evoluído, a cautela persiste, especialmente em naves espaciais, onde portadores de espadas com módulos de energia devem mantê-las desligadas, exceto em casos específicos. A humanidade, no entanto, não mudou tanto, e a cultura de duelos ressurgiu, mesmo sendo proibida em muitos planetas.

Trianon e Annelise, apesar das leis de repressão, parecem tolerar ou até mesmo estimular os duelos. O problema atingiu seu ápice com o Círculo da Espada, combatido pelas autoridades, mas protegido por interesses poderosos.

Leves, aerodinâmicos, ágeis e velozes, esses Robôs irregulares são menos resistentes e consomem combustível em excesso. O uso de substâncias químicas voláteis para aumentar o desempenho torna essas máquinas suscetíveis a explosões, especialmente ao receberem golpes precisos de sabres de energia.

Personagens que assumem o papel de Duelistas podem customizar robôs existentes, como o Irregular Duelista, adicionando vantagens e desvantagens adequadas, ajustando resistência e incorporando reflexos de combate essenciais. Militares podem realizar essas modificações de forma furtiva com a colaboração de mecânicos especializados, mantendo segredo sobre suas atividades.

O Clube Escarlate

Justiceiros mascarados e aventureiros são intensamente odiados por quem acredita ter direitos sobre a dignidade alheia. Em resposta, nobres prejudicados por esses justiceiros formaram o **Clube Escarlate,** camuflado legalmente sob o nome da **Fundação Percy Blakeney** em Trianon. Oficialmente um clube de discussões literárias e políticas, o Clube Escarlate é, na verdade, uma organização de *caçadas humanas*.

Ao contrário dos duelos do Círculo da Espada, não há discurso de honra aqui. O objetivo é quebrar fisicamente e mentalmente aqueles vistos como heróis antes de dar o golpe final. Os "caçadores de raposa" operam mastins, robôs carabineiros altamente armados, modificados para funções de rastreio, cerco e intimidação. Além das armas à distância, usam bastões retráteis de energia curtos, mas eficientes. Os mastins atacam em grupo para enfraquecer o oponente antes de entregá-lo ao piloto do robô pessoal para o abate.

Os pilotos de mastins não são simples buchas de canhão; são especializados em procedimentos específicos. Antes de um ataque, o mestre rola 2d6, onde o resultado mais alto se torna a habilidade do líder de campo, e o mais baixo define a habilidade média de cada membro do grupo.

• **Mastim**

P3, H-, R3; PA3, PM-, PV15

Carabineiro. Gigante. Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (Lança; Penetrante), Alcance (Lança e Tiro), Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), Voo; Bateria, Munição. Customização (até 12): Limite inicial de 6 pontos em tepeques.

À Margem da Lei

Sempre houve crime no espaço – a partir do momento em que os humanos passaram a viajar através das estrelas, eles passaram a fazer o que sempre fizeram em seu mundo de origem. Por que seria diferente em outros lugares? Uma constelação repleta de planetas habitáveis é um espaço grande, muito grande, para ser cem por cento vigiado. A lei não pode estar em todos lugares ao mesmo tempo. E é nesse vão que os criminosos fazem seu dinheiro…

Em **Feh Khutspe,** uma das cidades mais perigosas de Uziel, acredita-se que a **Companhia dos Assassinos** tenha sua sede, terceirizando execuções para líderes criminosos e nobres, desafiando fronteiras geográficas. Além disso, abriga o **Instituto Financeiro Balagula,** associado a crimes de colarinho branco, mas nunca exposto.

A construção de megalópoles carcerárias nos Polos Norte e Sul de Uziel reflete a gravidade do problema, com a destruição e possível reconstrução da feminina após a devastação causada por Yetta Garra de Ferro. Apesar disso, este mundo permanece crucial, sendo o último ponto antes do Quadrângulo Negro, atraindo contrabandistas e piratas espaciais para negócios vantajosos.

Moretz destaca-se como um local assustador, onde cidades flutuantes sem registros abrigam uma variedade de criminosos, incluindo matadores, piratas aéreos e saqueadores. O lucro das Guildas, que comandam o planeta, impulsiona essas atividades, especialmente a **Guilda dos Transportes,** liderada pelos Sturm. Essa colaboração, apesar dos preços elevados e monopólio sustentado por violência, é desafiada pelo sindicato dos couriers. A ameaça constante da pirataria espacial torna tudo pior.

Alabarda abriga a infame **Cidade Fantasma,** composta por sete fortalezas flutuantes, um refúgio para criminosos, terroristas e conspiradores. Cada fortaleza é um bairro de uma cidade sem lei, gerando os irregulares mais perigosos do Império. A localização da Cidade Fantasma permanece um segredo bem guardado.

A **Cidade da Baía Secreta,** em Trianon, opera como cidade comercial e espaçoporto fora dos radares das autoridades. Um foco para lavagem de dinheiro, ela serve como ponte entre atividades ilegais e a economia formal, tolerada pelo governo regencial devido ao envolvimento de altos escalões nesse esquema.

Grandes Centros Urbanos

Grandes cidades do Sabre, como **Metropolitana** em Tarso, são viveiros de criminalidade, especialmente em suas cidades-sa-

Cidades Flutuantes

São grandes plataformas flutuantes sobre as quais são construídas cidades, estando no limiar da troposfera. Por conta dos intensos ventos, as aglomerações urbanas se estabelecem e se concentram mais próximas ao seu centros e gradualmente se espaçam até a chegada de uma Barreira de Vento que as circundam – grandes muralhas que servem de segurança.

Elas tem dimensões imensas, vários motores cósmicos (para que caso um tenha problemas, outros funcionem enquanto este é consertado) e são estruturadas de uma forma modular para que eles jamais precisem aterrissar para fazer reparos.

No entanto, o fato de que elas estão em pleno céu acaba criando um grande problema: para fazê-la de refém, basta ameaçar derrubá-las, e por isso elas precisam de defesas constantes.

télites como Tamburini. O desmantelamento gradual do aparelho estatal regional resultou em prédios deteriorados, mendicância e uma venda aberta de produtos ilegais. Mesmo com a intervenção ocasional da Polícia Metropolitana de Tarso, a situação persiste, com jovens de classe alta buscando diversões ilícitas, confiantes na proteção jurídica.

Em Viskey, a **Zona Perdida,** entre as principais cidades industriais, é um terreno fértil para crescentes níveis de delinquência adolescente. Dominada por tribos urbanas, essa área atrai pesquisadores culturais e estilistas. A presença de um crime organizado tradicional coexiste com uma onda de delinquência juvenil, muitas vezes em oposição aos criminosos locais. O resultado é uma mistura de vigilantes e delinquentes, obscurecendo as linhas entre justiça e violência.

Além desses centros urbanos, **cidades-piratas** como as construídas pelo famoso Capitão Hakim em Altona oferecem um contraste. Embora não sejam estritamente "sem lei", são autossuficientes e, de certa forma, mais seguras para seus habitantes do que muitas outras cidades descritas. No entanto, essas cidades-piratas geralmente têm seu habitat no espaço.

Piratas Espaciais

A pirataria espacial na Constelação do Sabre remonta aos primórdios da colonização, usando asteroides como bases neutras. Essas cidades-piratas, situadas em regiões pouco mapeadas do Quadrângulo Negro, elegem um governador e um conselho para manter a ordem, embora não haja leis formais. A natureza de território neutro é crucial, e o governador garante sua manutenção, expulsando piratas indisciplinados e defendendo contra possíveis ataques, muitas vezes contando com a colaboração da comunidade pirata local.

O Quadrângulo Negro é quase inexplorado, com mapas estelares desatualizados, tornando-o um refúgio para essas bases. No entanto, o problema é que essas cidades-piratas têm prazo de validade, podendo atrair a atenção das autoridades. Bases em asteroides grandes podem se tornar conhecidas demais e acabar desmanteladas pelas autoridades. As de asteroides menores têm ciclos de ocupação e abandono, sujeitos a associações e disputas entre bandos.

O maior medo dos piratas é que mapas detalhados de suas bases caiam nas mãos das autoridades, tornando a conversão para corsários legalizados temida e odiada. O deslocamento de asteroides é possível, mas é um processo custoso e arriscado, podendo resultar na perda de vidas se houver algum erro.

Os Proscritos

Os proscritos permanecem como um enigma, disseminando caos, violência e monstruosidade com uma natureza incompreendida. Aparentemente humanos, sua matriz cultural desafia os padrões conhecidos na história da humanidade até agora. Demonstram uma brutalidade que transcende conceitos morais, focando em eficiência e excepcionalidade, desprezando a ideia de empatia em favor da utilidade e

O Grande Vazio e Outros Mistérios

O Grande Vazio merece um comentário à parte. Grosso modo, ele foi uma grande idade das trevas que pareceu ocorrer ao mesmo tempo em diferentes áreas aonde a humanidade se instalou durante a colonização espacial. Cada um desses lugares tem seu nome para tal evento, mas de modo geral, praticamente todos esses territórios tenderam a se fechar em algum tipo de isolamento.

Marcado por guerras e catástrofes, resultou em um declínio tecnológico para a humanidade. Atualmente, artefatos tecnológicos desse período são redescobertos, desencadeando uma indústria de caçadores de tesouros.

Grupos como os Peregrinos do Infinito tentam evitar que esse conhecimento caia em mãos erradas. Altona é central nesse comércio, mas sua história pré-humana adiciona um elemento de mistério e perigo, atraindo a atenção de entidades desconhecidas.

descarte, expressa na frase **Tez'no Frimíi** – *"Não existe refeição grátis."*

Em uma sociedade individualista, os proscritos operam com base em utilitarismo, praticidade e individualismo. Apesar de sua ferocidade generalizada, alguns deles, notavelmente mais inteligentes, ascendem a cargos de liderança conquistada pela força, frequentemente marcada por uma trilha de cadáveres deixados pelo líder em ascensão.

Um padrão identificável em suas ações envolve devastar territórios, instalando construções modulares até esgotar os recursos disponíveis. Seus lares são temporários, dispostos lado a lado, sem muros, em uma sociedade caótica que, de maneira surpreendente, estabelece linhas como territórios pessoais. Os **teleportos,** essenciais para suas operações, são ferozmente defendidos – e destruídos quando a derrota para as forças imperiais é iminente.

As belonaves e robôs dos proscritos (estes conhecidos como **quimeras)** não seguem um padrão visual específico, sendo construídas de maneira única por cada indivíduo. Eles são individualistas, movendo-se como enxames com suas naves e construtos, agindo como uma turba eficiente quando necessário. Líderes habilidosos garantem a eficácia de suas ações, e tanto eles quanto suas máquinas não devem ser subestimados.

• Fragatas

F4, H-, R2

PA4, PM-, PV20

Aeroespacial. Colossal. Aceleração, Alcance, Sentido (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Ataque Especial: Múltiplo, Ataque Especial: Choque, Voo. Baixar Escudos. Customizações (até 12): Limite inicial de 6 em Tepeques.

As naves mais convencionais das forças proscritas no espaço. Costumam medir entre 180 e 300 metros, tendo velocidade e manobrabilidade consideráveis, mas seu armamento na prática é mediano, para não comprometer o desempenho desses elementos que lhes dão vantagem.

Costumam carregar entre 40 e 60 quimeras, tendo lançadores de mísseis e canhões de energia que deveriam servir de cobertura a essas tropas – mas são usadas para defender a nave (lembrem-se, o fator humano entre os proscritos é descartável).

As fragatas costumam estar na frente de qualquer ataque, sendo seguidas pelos seus porta-aviões. São elas as primeiras a atacar os Cruzadores Imperiais, liberando suas quimeras praticamente à queima roupa contra naves de grande porte. Suas customizações sempre podem ser imprevisíveis…

• Porta-Aviões

F5, H-, R7

PA5, PM-, PV35

Aeroespacial. Colossal. Adaptador, Alcance, Ataque Especial (Canhão

de Energia: P; longo e poderoso), Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), Ataque Especial (Bateria de Tiro): Múltiplo e Voo; Baixar Escudos, Bateria.

Assim como os cruzadores imperiais, os porta-aviões proscritos são veículos de grande porte capazes de carregar quantidades imensas de construtos. Costumam possuir um grande canhão de energia e várias baterias de tiro ao longo de sua extensão.

Não haveria nada de realmente notável em relação aos cruzadores convencionais não fossem seus próprios implementos inimagináveis, tornando muitas vezes essas naves quase invencíveis — sua destruição é prioridade em combate.

Eles são mais do que mero transporte para robôs: são uma legítima força destrutiva que muitas vezes arrasa seus alvos nos primeiros disparos e solta suas quimeras para esmagar o que ainda puder resistir. Não devem ser subestimados: assim como não há uma quimera igual a outra, não há um porta-aviões com o mesmo padrão de armas entre os invasores!

As Quimeras

Os proscritos não nomeiam seus robôs gigantes com um termo específico — cada indivíduo batiza o seu. Mas na Constelação, surgiu o adequado termo "quimera" para esses construtos. A verdade é que as quimeras não tem forma ou capacidade definidas: deles, pode se esperar qualquer coisa. Robôs de três braços, chicotes elétricos, armas exóticas, capacidades nunca vistas em combate…

Não existe quimera padrão. As duas únicas regras são: 1) todas são mortíferas, e 2) não devem haver duas quimeras iguais. Elas são imprevisíveis, podem apresentar qualquer tipo de implemento e em sua evolução, tendem a ficar mais e mais estranhas – e mais e mais letais. Mais sobre as quimeras no **Capítulo 3: Máquinas,** em **Poderes de Quimera** (Página 111).

Regionalismos

A Constelação do Sabre tem quase cem mundos, sendo pouco mais de um quinto deles habitados, e nem contamos aqueles que habitam estações espaciais, colônias lunares ou asteróides terraformados. Talvez você queira dar um toque particular de cada um desses locais em seu personagem.

Se você quiser um elemento baseado no mundo ou ambiente no qual você nasceu ou foi criado, cada regionalismo custa 1 ponto. Não é possível ter mais do que um regionalismo, e se você nasceu ou cresceu em um lugar, não poderá ter o regionalismo de outro. No entanto, ele é opcional: sempre haverá um inarano que não gosta de água, um alabardino que nunca quis saber de usar armas, um albuquerquiano covarde ou um anelita feio e ameaçador. Mas os regionalismos ajudam a dar uma cor extra ao personagem e explicam porque certos estereótipos sobre um lugar acabam se popularizando. Os principais regionalismos são:

Alabarda

Nome: Treinamento Militar

Em um mundo onde tantos querem ser militares, é comum o aprendizado do uso de armas, mesmo por precaução. Você tem uma entre as Especialização Tiro e Esgrima (de Luta), à sua escolha. Além disso, uma vez por combate físico você pode somar mais uma vez o atributo usado em um teste de ataque ou defesa.

Albach

Nome: Pedantismo

Você pode gastar um movimento pra exigir teste de R do alvo contra 9 + seu maior atributo (escolha um se houver empate). Se o alvo não passar no teste, ele é considerado Inculto em todas as interações com você até o fim da cena.

Albuquerque

Nome: Herói Nato

Você possui uma inclinação natural para grandes feitos! Em combate, você pode gastar 3 PMs antes de fazer um teste para fazê-lo duas vezes e escolher o melhor resultado. Se ainda assim falhar no teste, tem um bônus de +2 no próximo teste.

Altona

Nome: Navegador

Você se localiza em qualquer lugar, sendo praticamente incapaz de se perder - mesmo no espaço sideral ou dentro de labirintos. Ganhe **Sentido: Senso de Direção**. Além disso, uma vez por sessão, você pode anular a primeira falha em um teste envolvendo seu Senso de Direção e considerar o teste um sucesso automático.

Annelise

Nome: Perigo Oculto

Os modos, a fala e até mesmo a aparência dos cidadãos de Annelise criam essa impressão ilusória. Você recebe a Vantagem **Inofensivo**, tem +2 de bônus em testes sociais e pode gastar 3 PMs para ter o efeito de turno extra mesmo em situações contra quem já enfrentou você antes. Infelizmente tudo que esse Regionalismo traz deixa de funcionar assim que sabem que você é de Annelise, pois a ilusão se quebra.

Arkady

Nome: Era do Gelo

Cedo, você aprendeu que precisa se virar por conta própria. Você ganha a Perícia Sobrevivência, tem um bônus de +1 no Atributo ao usá-la e uma vez por dia tem Ganho em um teste com a mesma.

Asteroide Schulmann

Nome: Cientificação

Aqui temos pesquisas de ponta. Você pode usar um Artefato (desde que não seja um veículo) por metade do custo em PMs, mas precisa pagar pelo Artefato em si.

Bismarck

Nome: Rigor

Cidadãos de Bismarck são criados desde a infância com severidade, tanto física quanto mentalmente. Você tem **+Motivação**, e uma vez por cena, quando rola a iniciativa em situação de perigo, recupera H PMs.

Colônia Espacial

Nome: Comunitário

Você pode ajudar alguém em algo que saiba fazer, gastando um movimento. Quando faz isso, o ajudado recebe um Ganho e +2 no teste.

Dabog

Lembrando que este mundo em si é uma gigante gasosa inabitável e os regionalismos dizem respeito às seis luas já razoavelmente habitáveis que as orbitam (Dola, Hala, Lada, Vesna, Zeme e Ziva):

Dola

Nome: Xenotecnólogo

Seus ancestrais escaparam de uma antiga metrópole mecânica, por conta disso você é capaz de entender e manipular tecnologias incomuns. Receba Xenotecnologia (de Máquinas). Você também tem +1 no atributo em qualquer teste com Máquinas, e Ganho uma vez por dia num teste da perícia.

Hala

Nome: Revolta

Uma vez por cena, quando confrontado por autoridades (ou gente armada) e estando em desvantagem numérica, você recebe 1d6 Ganhos em testes de Resistência e Persuasão, para serem usados até o fim da cena.

Lada

Nome: Anti-Pirataria

Crescer em uma lua infestada de piratas fez com que você desenvolvesse meios para detectá-los e enfrentá-los. Você tem inimigo: pirata, que lhe dá acertos críticos com 5 ou 6 E nesse caso Ganho em todos os testes contra eles! Importante: Um nativo da Lua de Lada jamais se tornará um pirata, preferindo a morte a se tornar um de seus algozes.

Vesna

Nome: Conexão Evo

Devido à densa população evo em Vesna, você tem facilidade em lidar com eles, recebendo Ganho em testes sociais e, por 2PMs, testes não-sociais (como pesquisar sobre evos famosos, sua genética específica, etc.).

Zeme

Nome: Gigantes Da Natureza

Criado entre mamutes e outros seres gigantes, você tem Megafauna (de Animais). Você também tem +1 no atributo em qualquer teste com animais, e Ganho uma vez por dia num teste da perícia.

Ziva

Nome: Biotecnólogo

Você tem Biotecnologia (de Saber). Você também tem +1 no atributo em qualquer teste com Saber, e Ganho uma vez por dia num teste da perícia.

Estação Parlamentar

Nome: Cara a Cara

Você pode gastar 3 PMs para transformar qualquer adversário em seu inimigo (podendo usar a Vantagem de mesmo nome contra ele) até o fim de um confronto não-físico e não-letal.

Forte Martim

Nome: Conciliação

Forte Martim é um planeta de acordos e conchavos. Saber conciliar interesses no dia-a-dia é uma marca registrada de seus cidadãos. Você tem Negociação (de Influência). Você também tem +1 no atributo em qualquer teste com Influência, e Ganho uma vez por dia num teste da perícia.

Gessler

Nome: Tudo Tem Um Preço

Um mundo cujos habitantes veem o mercenarismo com bons olhos. Uma vez por cena, você tem Ganho em um (e apenas um) teste envolvendo algo que foi pago para fazer por um preço justo. Além disso, uma vez por aventura, caso você complete uma missão, você ganha um teste de compra sem Perdas, a ser usado quando preferir.

Inara

Nome: Peixe Dentro D'Água

Em Inara, é essencial saber lidar com ambiente aquático. O que surpreende é que isso também ajuda no oceano de estrelas! Você tem Natação (de Esportes), um bônus de +1 no Atributo em qualquer teste de Esportes, e uma vez por dia, Ganho num teste da perícia. Finalmente, pode usar Natação quando em ambiente de gravidade zero ou diferente da planetária, mesmo que não haja água onde está!

Montalbán

Nome: Honrado

A reputação de seu povo o precede. Você ganha **Famoso**, **Afilhado: A Própria Aliança Imperial**, e deve obter **Código da Honestidade** (-1 pt) (a Desvantagem conta no limite de Desvantagens e concede 1 pt como de costume).

Moretz

Nome: Resistência Bioquímica

Moretz tenta te derrubar. Até agora, não conseguiu, e que dirá todo o resto! Você tem Ganho em testes de Resistência contra fungos, bactérias e gases tóxicos. Esse Ganho também é aplicado para QUALQUER teste de Resistência para resistir a efeitos negativos que não afetam seus recursos diretamente.

Ottokar

Nome: Reerguer-se

Nativos de Ottokar não se deixam abater facilmente. Sempre que você falhar num teste, recupera 2 PVs e 1 PM automaticamente, exceto em testes de morte ou caso a falha deixe você com 0 PVs antes da recuperação.

Tarso

Nome: Conserto

Tarso se orgulha de uma tradição que nem sabem se é real, mas isso os leva a saberem se virar caso precisem consertar algo. É cultural. Você recebe a especialização Consertar (de Máquinas) e em todos os testes de Máquinas recebe +1 no atributo. Uma vez por dia, você também tem Ganho num teste da perícia.

Trianon

Nome: Acrobático

Em um mundo onde o entretenimento da nobreza virou moeda, o povo precisa se adaptar para sobreviver. Você tem Acrobacia (de Artes), e +1 no Atributo com testes de Artes. Além disso, uma vez por dia você tem um Ganho num teste da perícia.

Uziel

Nome: Malícia

Ganhe **Sentido: Intuição**, utilizável para perceber intenções ocultas de outras pessoas, como quando estão mentindo, escondendo suas emoções, guardando segredos, pretendendo atacá-lo ou traí-lo. Você também tem +1 de bônus no atributo em testes de Percepção, e uma vez por dia tem Ganho num teste da perícia.

Villaverde

Nome: Durão

A vida rústica torna os habitantes de Villaverde mais fortes e resistentes que a média. Você tem **+Vida**, e uma vez por cena, ao rolar a iniciativa numa situação de perigo, recupera 1D+R PVs.

Viskey

Nome: Proficiência Nata

Os viskeyjin são conhecidos por sua eficiência. Uma vez por cena, você pode escolher uma perícia ou especialização que possua. Até o fim da cena, você recebe Maestria nela.

Winch

Nome: Jogo de Sombras

Este é um mundo repleto de espiões. Para cada uma das perícias Influência, Manha e Percepção, uma vez por dia você tem um Ganho num teste quando as usa. (ou seja, se já usou o Ganho num teste de Influência, ainda tem acesso ao Ganho para Manha e Percepção.)

Cronologia

Antes da Colonização Espacial

1912 D. C.: descoberta dos raios cósmicos.

1957 D. C.: Sputnik-1 – o primeiro item feito pelo homem a ser colocado no espaço. Ano zero do primeiro Calendário Espacial (C.E.).

1969 D. C.: o homem chega à Lua.

2034-2099 D. C.: catástrofes climáticas e os excessos das guerras causam desordem geral e a morte de um décimo da humanidade, levando ao **Pacto de Desenvolvimento Espacial.** A Terra começa a se tornar inabitável. Marte começa a ser terraformado e povoado pelas primeiras levas de evos.

2111-2142 D. C.: surge o primeiro modelo de propulsão espacial efetivo, o Motor Dumont, permitindo a real exploração do sistema solar. Surgem também os primeiros golpes ao Pacto de Desenvolvimento Espacial, como a **Guerra de Seis Anos** em Marte, a **Corrida pelos Asteroides,** a disputa pelas luas de Júpiter e a **2ª Guerra Marciana** (de 2136 a 2142).

2149 D. C.: descoberta do **Motor Cósmico,** permitindo o primeiro salto hiperespacial.

2157 D. C./200 C.E.: data da adoção do Calendário Estelar por setores científicos e grupos laicos pró-colonização espacial.

A Era Espacial

209 C. E.: o primeiro mundo habitável ao alcance dos motores cósmicos é localizado.

210 a 235 C. E.: o Pacto de Desenvolvimento Espacial morre em definitivo quando sete novos mundos habitáveis são encontrados na segunda década do novo século. A corrida por planetas se espalha entre governos, empresas privadas e sociedades civis.

241 a 280 C. E.: 337 mundos habitáveis localizados até o momento.

311 C. E.: fim do domínio da humanidade sobre o planeta Terra: as últimas populações humanas são removidas do planeta. Restam poucos pesquisadores, focados na recuperação do ecossistema.

A Era da Dispersão

313 a 421 C. E.: período de estabelecimento. Conflitos internos e primeiras guerras planetárias, assim como dos primeiros conflitos com renegados de vários planetas. Começam a surgir lapsos historiográficos e há grandes polêmicas sobre quem lutou contra quem. O povo cossaco começa a se tornar presente em vários mundos.

528 a 746 C. E.: formam-se os primeiros blocos políticos estelares auto-suficientes. Os povos humanos se tornam cada vez mais frios e distantes entre si. A aglomeração em blocos prolifera-se como forma de combater ondas invasoras e surtos de migração de outros sistemas, fragmentando e isolando a humanidade. Andro-ginóides atingiram finalmente sua virtual humanização.

791 C. E.: descoberto o exoplaneta Altona, primeiro passo do mapeamento daquela que seria batizada, meio século depois, como a **Constelação do Sabre.**

Séculos IX a XIV C. E.: guerras interplanetárias em grande escala. Rearranjos de forças e poder são frequentes, alianças duram pouco e contatos externos se tornam cada vez mais raros. Cada sistema alterna entre conflitos longos e períodos de acomodação política.

O Grande Vazio

Aqui se perde a linha do tempo e *muitos milênios podem ter se passado*. Como tivemos inúmeras tentativas de restabelecer o calendário a partir de algum ponto perdido, tivemos várias datas artificiais atribuídas enganosamente ao Calendário Espacial. A partir desse ponto, as datas com algum registro tem a numeração do

ano mantida, mas como os registros vieram dessas datas artificiais, são registradas como **S.C.E. (Suposto Calendário Estelar),** podendo ter muito tempo não-determinado entre si.

Século XV S.C.E. (certamente no começo do Grande Vazio): o segundo – e derradeiro – surto da **Praga Ginóide** e as **Guerras Drones. O Grande Iconoclasmo.** Provável época de construção da belonave Supernova. **Guerras Firborgs** em Winch.

1403-1467 S.C.E.: os primeiros blocos de planetas a estabilizar seus sistemas formam uma aliança para atacar em conjunto o problema de nômades, imigrantes ilegais e outros grupos de indesejáveis, bombardeando os mundos responsáveis por seu exílio. Populações são arrasadas no processo. Nesse período começa o povoamento de quase todos os mundos habitáveis do Sabre ainda não colonizados. O escopo de tempo real é muito superior ao imaginado, então essas datações podem ser simbólicas.

Séculos XVI a XVIII S.C.E.: o comércio e o contato entre sistemas recomeça, mas cada sistema planetário cuida de seus próprios interesses, se isolando dos demais. Os registros da localização do mundo de origem da humanidade – a Terra – são esquecidos. Robôs gigantes, após mais de mil anos de presença cotidiana e militar, se tornam tão comuns quanto carros e aviões. Há bons registros, próximos ao final desse período, do começo da ascensão de Albach como planeta mais influente da Constelação no período e de sua presença em mundos como Ottokar.

1700 S.C.E/0000 N.C.E.: retroativamente estabelecido como o marco simbólico do Novo Calendário Espacial. Não há um evento especial para a data mas, a partir daí, quase todas as datas são historicamente confirmadas. Alguns eventos anteriores batem com o registro, outros estão perdidos. Para fins de comodidade prática, a contagem mudou de um ponto terminado em zeros, preservando os dois últimos

dígitos (ou seja, uma frase como "nasci em 59" continua valendo). Mais do que uma idade das trevas, o Grande Vazio se tornou um gigante limbo histórico. No entanto, essa é uma data retroativa.

0052 N. C. E.: inaugurado o Mundo-Universidade de Schulmann – na verdade, um asteroide terraformado. Ele se torna o maior centro de pesquisa e estudos da Constelação do Sabre, marcando uma nova era de luz e conhecimento para os povos da região. Alguns historiadores conservadores preferem usar a fundação de Schulmann como data final do Grande Vazio no Sabre ao invés da **Tomada de Albuquerque** em 0097.

A Ascensão de Silas Falconeri

A **Aliança Imperial** surgiu na esteira dos eventos determinantes para o fim do Grande Vazio no Sabre. Até então, a Constelação do Sabre era um conjunto de planetas independentes, sem grandes laços culturais comuns. Ele seria unificado graças a Silas Falconeri – um aventureiro de origens familiares modestas, cuja ascensão militar o levou a unir os dezenove mundos habitados dos dezessete sistemas solares da constelação.

0069 N. C. E.: nasce Silas Falconeri na cidade de Colégio Fortunato, no mundo de Albuquerque.

0089 a 0091 N. C. E.: rebeliões populares estouram e dividem o exército. Falconeri toma o partido dos revoltosos e se desliga das tropas oficiais, tornando-se líder das forças revoltosas locais no mesmo ano.

0092 N. C. E.: Colégio Fortunato é retomada pelas forças governamentais. Silas Falconeri retorna para resgatar a família. Esse feito torna-o um herói popular. Seis meses depois, é promovido a general de brigada das tropas revoltosas.

0094 N. C. E.: Falconeri é preso, mas sua execução é adiada por conta de sua imagem popular – e o medo de criar um mártir.

0096 N. C. E.: Falconeri é libertado e promovido a general das tropas de libertação.

Fevereiro de 0097 N. C. E.: Tomada de Albuquerque. O mundo é libertado de seus antigos governantes com a queda da capital Leocádia – marco usado pela maioria dos historiadores para datar o fim do Grande Vazio na Constelação do Sabre. Estabelecido o regime provisório. Diferentes mundos mandam naves e hussardos de apoio ao antigo regime com medo do "contágio" das revoltas populares em outros mundo – e da imagem de Falconeri, cada vez mais lendária.

Outubro de 0097 N. C. E.: Falconeri toma o regime de seus companheiros e retalia contra o mundo de Tarso. Começa uma guerra de conquista em escala planetária para libertar não mais um mundo, mas todos eles.

Maio de 0098 N. C. E.: Entrada das tropas falconeristas em Metropolitana, capital de Tarso, com apoio da Brigada da Igualdade.

Janeiro de 0100 N. C. E.: capitulação de Tarso, oficialmente anexado a Albuquerque.

Abril de 0100 N. C. E.: Paz de Santa Marta é assinada. Os demais planetas da Constelação do Sabre repudiam o tratado. Forte Martim e Annelise permanecem neutros, e um conjunto formado por Bismarck, Montalbán e Viskey (aliados de Tarso) ataca Albuquerque.

Dezembro de 0100 N. C. E.: Falconeri leva a guerra aos mundos de seus atacantes, enfraquecendo Bismarck e Montalbán.

28 de maio de 0101 N. C. E.: em uma nova reviravolta, Viskey se anexa voluntariamente a Albuquerque, e suas tropas – estacionadas ao lado de Bismarck e Montalbán – passam a atacar seus antigos aliados. Este evento seria lembrado como a **Noite da Traição**. Paralelamente a isso, pesquisas secretas em Bismarck e Viskey (descobertas publicamente apenas em 1864) mostram o conhecimento prévio quanto à existência de espers na Constelação, antes mesmo da revelação de sua existência.

Junho de 0101 N. C. E.: Montalbán é tomado.

Outubro de 0101 N. C. E.: Silas Falconeri desposa Yoli Reigen, filha do ex-Imperador de Viskey, como parte do acordo de adesão. Em sua cerimônia de casamento, ele rasga a carta magna do governo provisório e se declara Imperador, apresentando uma nova constituição redigida de próprio punho – a Falconiana.

13 de fevereiro de 0102 N. C. E.: anunciadas as anexações de Bismarck e Montalbán. Nascimento da **Aliança Imperial.**

A Guerra do Sabre

Maio de 0102 N. C. E.: plano de unificação econômica. Nasce a moeda conhecida como **Falcão.**

Outubro de 0102 N. C. E.: anunciada a gravidez da Imperatriz Yoli Falconeri.

Julho de 0103 N. C. E.: nasce o herdeiro imperial Silas Falconeri II, sucessor por primogenitura da Aliança Imperial.

Janeiro de 0104 N. C. E.: anunciada a segunda gravidez de Yoli Falconeri.

Agosto de 0107 N. C. E.: cai Albach, principal mundo dos "Nove" (agora seis) e cabeça militar da ofensiva contra a Aliança Imperial, nas mãos de um conjunto de forças populares e tropas imperiais.

Fevereiro de 0108 N. C. E.: os seis mundos restantes pedem uma trégua para negociações.

Outubro de 0109 N. C. E.: no dia 24, nasce Lianor Falconeri, a terceira na linha de sucessão, em parto prematuro. Dias depois, a Imperatriz morre por complicações pós-parto.

14 de junho de 0110 N. C. E.: formalizada a rendição e adesão de Moretz e Inara, encerrando todo um ciclo de guerras e unificando os dezenove mundos habitáveis da Constelação do Sabre em um só Império espacial.

Anos de Consolidação

0122 N. C. E.: revoltas militares em Tarso, Albach, Winch, Bismarck e Moretz. Debeladas pelas forças governamentais.

Setembro de 0122 N. C. E. a julho de 0128 C. E.: os mundos revoltosos são governados por juntas governamentais provisórias, sob ordens diretas do Imperador Falconeri.

Janeiro de 0131 N. C. E.: definido o orçamento do Império para os governos planetários. Mundos cujas regências desviavam dinheiro destinado a obras do governo imperial sofrem retaliações orçamentárias – e por isso mesmo, é Tarso quem sofre os maiores impactos da medida.

Abril de 0131 N. C. E.: a guarda regencial do clã Artusen entra em motim contra a autoridade imperial.

Levantes Separatistas

30 de agosto de 0131 N. C. E.: O mediador imperial incumbido de trazer a notificação de punição financeira ao governo tarsiano é encarcerado. Todas as tropas da Guarda Regencial são acionadas imediatamente.

1 de setembro de 0131 N. C. E.: tropas imperiais invadem Tarso.

12 de outubro de 0131 N. C. E.: Artusen formalmente declara secessão e Tarso lança satélites com mísseis balísticos ao espaço, contra o mundo capital de Albuquerque.

31 de outubro de 0131 N. C. E.: apesar das baterias imperiais, três dos mísseis balísticos conseguem entrar no espaço planetário de Albuquerque. Um deles causa vítimas civis.

7 de novembro de 0131 N. C. E.: o Império cria os **Voluntários do Sabre** – um corpo de brigada ligeira cujos operativos pertencem a diferentes planetas, em resposta aos ataques tarsianos.

18 de março de 0131 N. C. E.: dez grandes batalhões de hussardos tarsianos invadem a área planetária de Montalbán.

13 de abril de 0131 N. C. E.: forças tarsianas capturam as sete grandes cidades de Montalbán em um ataque sincronizado.

14 de abril de 0131 N. C. E.: ocupação de Montalbán pelas forças tarsianas. A herdeira regencial de Montalbán, Maria Isabel, é transformada em refém e levada a Tarso, forçando o regente à capitulação – numa tentativa tarsiana de fazer o Império ceder.

9 de maio de 0131 N. C. E.: os Voluntários do Sabre invadem Montalbán e Tarso.

25 de maio de 0131 N. C. E.: uma unidade de Voluntários do Sabre (liderados pelo filho mais jovem de Silas, Lucas Falconeri) resgata a princesa Maria Isabel de Montalbán, fazendo as tropas desse mundo se juntarem ao Império novamente. Unidades montalbanianas, então ao lado dos tarsianos, se voltam contra estes.

Entre maio e junho de 0131 N. C. E.: morte de Isabellita Jara, cantora e voluntária da resistência, nas mãos de tropas tarsianas. Seu destino brutal chocou a constelação como um todo. Como não há uma data concreta para sua morte, até hoje a semana de virada de Maio para Junho abriga festivais para honrar seu nome em Montalbán. Sua figura e suas canções até hoje são lendárias e são um símbolo na luta contra a opressão.

11 de junho de 0131 N. C. E.: batalha espacial de Ponto Lagrange 27, com vitória imperial.

12 de agosto de 0131 N. C. E.: últimas tropas tarsianas em Montalbán são vencidas.

17 de agosto de 0131 N. C. E.: forças combinadas de Voluntários do Sabre, tropas do próprio mundo e reforços de Montalbán esmagam os últimos focos de presença tarsiana.

6 de janeiro de 0132 N. C. E.: rendição formal de Tarso, assinada por Julius Artusen. Silas Falconeri não despoja os Artusen de títulos e posses: prefere mantê-los na regência do planeta e cooptá-los, além de negociar casamentos políticos. Somente os militares responsáveis pelas mortes de 31 de outubro são punidos, em uma série de execuções públicas.

11 de janeiro de 0132 N. C. E.: o príncipe-regente de Montalbán renuncia ao trono por sua traição, mas sua destitulação não é aceita pelo Imperador, tendo ele sido apenas declinado. Sua filha, Maria Isabel, tem a mão entregue ao segundo filho do Imperador, Lucas Falconeri.

31 de março de 0132 N. C. E.: para surpresa de todos, é anunciado que o herdeiro regencial Silas Falconeri II desposará a filha de Julius Artusen, Leatriz, como parte dos esforços de inclusão e paz.

2 de abril de 0132 N. C. E.: um decreto-lei do próprio Imperador faz os Voluntários do Sabre deixarem de ser uma tropa emergencial, tornando-se a tropa padrão do Império em todos os mundos – agora com o nome de **Corpo Imperial de Guarda da Brigada Ligeira Estelar.** Eles ocuparão o planeta Tarso, agora desmilitarizado, por oito anos.

Política de Apaziguamento

Julho de 0132 N. C. E.: um decreto do Imperador estabelece a construção da Estação Parlamentar.

13 de agosto de 0132 N. C. E.: casamento do herdeiro regencial Silas e de Leatriz Artusen.

0135 N. C. E.: primeiros sinais *públicos* da existência de pessoas com poderes de percepção extrassensorial. Cientistas reagem com ceticismo, mas as pesquisas continuam.

0140 N. C. E.: fim da desmilitarização de Tarso. As casas reais e demais ramos da nobreza local voltam a ter seus próprios corpos de guarda.

Fevereiro de 0141 N. C. E.: morre Julius Artusen, aos 77 anos. Henry Philbert Artusen assume o trono regencial de seu mundo.

26 de setembro de 0141 N. C. E.: morre Lianor Falconeri, filha mais jovem de Silas Falconeri, aos 32 anos de idade. Sua saúde sempre foi extremamente frágil, provavelmente por conta das circunstâncias de seu nascimento. Não se casou e, até onde se sabe, não chegou a deixar herdeiros.

2 de novembro de 0141 N. C. E.: aparentemente sob o efeito da depressão subsequente à morte de sua filha, morre Silas Falconeri, aos 72 anos de idade, gerando imensa comoção popular em todo o Império. Seu filho assume o trono uma semana depois.

O Governo de Silas Falconeri II

21 de abril a 20 de maio de 0144 N. C. E.: Grande Escândalo. Supostas práticas extra-conjugais da Imperatriz Leatriz ganham a imprensa. O Imperador tenta o divórcio para exilá-la dos direitos inatos da família real. Leatriz sofre um derrame cerebral em janeiro de 1845, na sua cela preventiva, e entra em coma. A influência dos Artusen no judiciário impede a ratificação do divórcio – mantendo o Imperador impossibilitado de casar novamente e gerando, assim, uma crise sucessória.

0146 N. C. E.: após décadas de construção, a Estação Parlamentar finalmente é inaugurada.

0153 N. C. E.: Proscritos de origem desconhecida invadem pequenas cidades em vários mundos do Sabre; em Moretz, Altona e Alabarda, eles surgiram de surpresa, efetuavam saques e fugiam, sem permitir à ninguém descobrir sua forma de fuga. A natureza veloz e furtiva dos ataques e as comemorações dos cinquenta anos do Imperador fizeram tais eventos passarem batidos pela percepção geral.

0154 N. C. E.: insurreição em Forte Martim, liderada pelas casas de nobreza agrária do planeta. O então Ministro das Forças Armadas Regenciais, Yarmulke Taau Marinaras, é subornado pelos fiadores do golpe – a Federação dos Empresários de Tarso (FEMTAR) – e o príncipe-regente Teodósio D'Altoughia e sua esposa Angelina são mortos pelas tropas regenciais responsáveis por sua defesa. Os partidários da casa D'Altoughia conseguem salvar suas duas filhas (uma de sete anos de idade, outra de apenas quatro meses). O levante é reprimido pela Brigada Ligeira Estelar, mas não é encerrado – e iria se arrastar por anos a fio. A primogênita, Adelaide, é abrigada na corte Imperial em Albuquerque. A caçula foi ocultada e mesmo hoje poucos sabem sua localização.

0157 N. C. E.: o imperador decreta publicamente sua intenção de reforma no judiciário, como uma resposta direta à interferência dos Artusen na punição contra os levantes de Forte Martim. Começa um cabo de guerra político, no qual a grande imprensa toma partido claro contra o governo.

14 de julho de 0159 N. C. E.: Silas Falconeri II reúne-se com os setores fiéis a ele na Estação Parlamentar, reunindo finalmente força política para um decreto de reforma do judiciário.

31 de julho de 0159 N. C. E.: morre Silas Falconeri II em um acidente no seu veículo imperial. Sua esposa, ainda comatosa, só morreria no hospital meses depois.

A Era Regencial

7 de agosto de 0159 N. C. E.: após o fim do luto oficial, na falta de um herdeiro pronto para assumir o trono (o segundo filho de Silas Falconeri, Lucas, foi declinado da linha imediata de sucessão imperial para assumir seu papel como regente de Montalbán), a Estação Parlamentar legitima o Ministro das Finanças, Junichiro Saruwatari, de Viskey, como primeiro regente do Império. Ele assume no mesmo mês, disposto a dar prosseguimento ao projeto de reforma do judiciário.

0160 N. C. E.: começam a aparecer levantes populares em Moretz, Altona, Villaverde, Arkady e Trianon, incitados pelos apertos causados pela política econômica regencial. Pelotões da Brigada Ligeira Estelar são enviados a pedido das regências planetárias como força de pacificação. Em Trianon, a Brigada desafia as ordens e, encabeçada pelo segundo-tenente Miguel Sabatini**,** une-se aos revoltosos.

1° de fevereiro de 0161 N. C. E.: morre de forma suspeita o regente Saruwatari.

3 de fevereiro de 0161 N. C. E.: em caráter urgente, a regência do Império é assumida pelo Ministro dos Assuntos de Estado, Diego Pérez-Reverte (de Montalbán). Deixa-se de falar em reforma do Judiciário.

7 de março de 0161 N. C. E.: o grande ataque dos proscritos ao mundo de Ottokar (mais conhecido como **A Grande Infâmia)** expõe a grande verdade — os proscritos não são meros saqueadores em ataques isolados, e sim a maior ameaça já enfrentada pelo Império.

12 de março a 19 de abril de 0161 N. C. E.: a comoção pública leva o parlamento a lançar provisoriamente um **Plano Imperial de Segurança.** A Brigada Ligeira Estelar ganha entre suas incumbências a missão de combater os proscritos. Novos corpos de voluntários são criados e concessões a piratas espaciais dispostos a passar para o outro lado da lei são feitas, caso se juntem às forças de defesa.

Dezembro de 0161 N. C. E.: as forças revoltosas em Forte Martim finalmente são debeladas graças a um acordo com o governo regencial. A princesa Adelaide, aos quatorze anos, retorna de seu asilo na corte do velho trono, requisita a segunda maioridade e assume seu papel como princesa-regente de Forte Martim. Sua irmã mais nova permanece oculta.

0162 N. C. E.: os ataques dos proscritos se tornam frequentes e em escala maior. O conflito assume natureza de guerra. Ao longo de um ano, todos os mundos mais distantes são atacados.

Fevereiro de 0162 N. C. E.: Surge o **Projeto Ixion,** voltado ao teste de campo de armas especiais contra os invasores proscritos.

Julho de 0162 N. C. E.: fundação da **Academia das Lâminas Rubras** em Forte Martim, sob o comando de Miguel Sabatini — então um aventureiro, empossado a seguir como barão do domínio de Mosteiro por seu papel no restabelecimento do clã D'Altoughia ao poder.

Novembro de 0162 N. C. E.: o aumento monstruoso dos ataques proscritos em Villaverde acaba por virtualmente eliminar o clã regencial Isidoro em um ano — incluindo aqui seu príncipe-regente Nuno Sandoval Isidoro, fora da capital quando um ataque invasor lhe tolheu a vida. Isso levou à posse do nome mais próximo, o jovem Mathias Polak Sandoval Merino**,** catapultado em importância por um misto de desempenho em combate, parentesco e (muitas) mortes familiares. Porém, ele não deixou de cumprir os acordos prévios de casamento com uma nobre menor, mesmo passando para outro patamar nobiliárquico. Seu não-casamento com uma das Isidoro restantes condenou de vez este clã à insignificância política a médio e longo prazo — e talvez à virtual extinção.

Março de 0163 N. C. E.: uma parte considerável do planeta Uziel é devastada por um exército miliciano de ex-presidiárias, armadas de naves e robôs gigantes. Em meio ao caos, um atentado cometido por outra milícia em Azma, Capital Regencial do planeta, toma a vida da consorte regencial Alodeye Hadar e os milicianos responsáveis trazem de volta a tecnologia banida dos robodrones — robôs gigantes comandados por inteligência artificial; os patriarcas dos clãs desse mundo são mortos na última leva de ataques. Uziel se junta ao bloco pró-restauração dos Falconeri no parlamento.

Abril de 0163 N. C. E.: Quase imediatamente a seguir, no planeta Saumenkar (do décimo-quinto sistema estelar do Sabre, o mesmo de Arkady), ocorre a primeira grande vitória sobre os proscritos — a **Batalha dos Três Mundos** (batizada dessa forma por unir as forças de Arkady e das Luas de Dabog contra um inimigo comum

em Saumenkar) No entanto, essa vitória teve uma consequência inesperada: trouxe de volta andróides e ginóides — definidos conjuntamente como **Andro-ginóides** — à Constelação do Sabre, após séculos de exílio voluntário após a Praga Ginóide.

Outubro de 0163 N. C. E.: assinatura e ratificação do **Pacto de Saumenkar,** no qual os humanos artificiais são aceitos como cidadãos da Constelação. As construções subterrâneas nesse mundo começam a ser devidamente registradas e Tera de Saumenkar ganha o status de governadora planetária, mesmo este mundo ainda estando sob a jurisdição de Arkady.

1° de Janeiro de 0164 N. C. E.: anunciada uma reformulação estrutural nos corpos de guarda imperial, introduzindo o Corpo de Guarda de Caça ao conjunto das forças imperiais e estabelecendo um novo modelo organizacional de dragoneiros não mais emergentes das forças de suporte, passando a ascender dos corpos de Infantaria Imperial. Para surpresa generalizada, os primeiros protótipos das novas forças são publicamente apresentados, em um prazo recorde de meses — o primeiro fruto da colaboração entre a Regência Imperial e os andro-ginóides de Saumenkar. Entretanto, as novas e as velhas máquinas coexistirão por um período de três a seis anos, até todas elas serem devidamente substituídas.

12 de Janeiro de 0164 N. C. E.: encerra-se o longo cerco proscrito conhecido como a **Batalha de Cruz das Quatro Estrelas**, com vitória da Marinha Estelar Imperial e de forças voluntárias contra os invasores.

Primeiro Trimestre de 0164 N. C. E.: Albach sofre uma tentativa de golpe de estado — e para piorar, ela encobriu involuntariamente a primeira grande incursão proscrita ao Cabo do Sabre. Apesar da vitória imperial, armadas invasoras são ilhadas no planeta — forçando a Brigada Ligeira Estelar a estabelecer-se na órbita desse mundo para evitar a migração de invasores, ilhados, para outros planetas mais próximos. A linhagem regencial dos Hummel-Heinz é praticamente destruída e se inicia uma crise dinástica na qual a família regencial de Tarso está envolvida. Esse evento marca também o aparecimento dos **Grandes Primazes** na Constelação do Sabre.

Ainda no Primeiro Trimestre de 0164 N. C. E.: começa, em colaboração com os andro-ginóides de Saumenkar, o desenvolvimento inicial da classe **Galeão** de belonaves para frotas de exploração espacial, além da atualização tecnológica das classes existentes. Paralelamente a isso começa a busca por uma tripulação para a primeira grande missão de um galeão…

Segundo Trimestre de 0164 N. C. E.: tentativa popular de derrubada dos Dagar em Arkady querendo se aproveitar da priorização das forças locais contra os ataques proscritos. A Brigada é forçada a intervir para evitar massacres dos dois lados.

Ainda no Segundo Trimestre de 0164 N. C. E.: os proscritos tentam invadir Inara, mas foram milagrosamente derrotados. Descoberta do **Criptofator** em Altona, estimulando os avanços quanto à pesquisa sobre a tecnologia alienígena no planeta.

Também no Segundo Trimestre de 0164 N. C. E.: é tornado público o grande descompasso de tempo do grande vazio, detectado pelos andro-ginóides de Saumenkar: graças a vários lapsos cronológicos, a contagem de tempo foi restabelecida várias vezes após sucessivos hiatos. Muitos milênios a mais podem ter se passado. Como todas as datas relacionadas ao Calendário Espacial estão erradas em relação ao ponto de partida original, foi decretado o estabelecimento de um Novo Calendário Espacial, iniciado simbolicamente em 1700 C. E. por já ser uma data legitimada. Seu uso começa a valer a partir de 01 de Janeiro de 1865 C. E. (agora, 0165 N. C. E.).

Terceiro Trimestre de 0164 N. C. E.: morre Alberto Marcondes Leonio, príncipe-regente de Albuquerque, aos 89 anos de idade. Seu neto, **Leovigildo Luriel Leonio** (de 32 anos), assume o trono regencial já que Osório Luriel Leonio, filho de Alberto e pai de Leovigildo, declinou de seu direito de herança a favor do filho para se manter como senhor do Ducado

de Grande Baselissa. É casado com Madanella Hertling Leonio e tem dois filhos: o agora Herdeiro Regencial Anderias Hertling Leonio (14) e sua irmã mais nova, a Infanta Onnice Hertling Leonio (12).

Outubro de 0164 N. C. E.: problemas em Annelise por conta da chegada dos primeiros andro-ginóides ao planeta envolvem a presença das forças imperiais para manter a ordem.

Outubro-Novembro de 0164 N. C. E.: crise em Villaverde. Por um breve período, os cossacos ulanos rompem com as forças imperiais. Isso ocorreu por conta de interesses particulares de nobreza, responsáveis por estimular as tensões entre os dois lados e levando à destruição de uma cidade-fortaleza nas mãos dos proscritos. A questão foi esclarecida e os acordos reatados – mas o clima agora é de desconfiança.

25 de Dezembro de 0164 N. C. E.: anunciado o lançamento das primeiras belonaves da classe Galeão. Embora parte dela permaneça em território imperial na luta contra os proscritos, sua verdadeira razão de ser é a criação de frotas de exploração e combate – para levar a guerra ao território inimigo e restabelecer o contato com mundos exteriores à constelação (com a colaboração secreta dos Peregrinos do Infinito), além de forjar alianças com mundos sob risco de invasão.

7 de Janeiro de 0165 N. C. E.: a primeira frota de exploração e combate parte da Constelação, comandada pelo Capitão Nataniel Argus**,** reincorporado à Marinha Estelar Imperial após seu desempenho na Batalha dos Três Mundos.

Um novo ano começa para a Constelação do Sabre – e para a Brigada Ligeira Estelar.

Pontos Relevantes

Clonagem e Engenharia Genética: a humanidade avançou extraordinariamente nesses campos ao longo dos milênios. Graças a isso, é possível rejuvenescer corpos, reconstruir membros e órgãos perdidos, gerar novas variantes humanas e animais… e por isso mesmo, há legislações pesadas para seu uso. A presença do mamute em Arkady se tornou uma história cautelar sobre as consequências de seu uso impensado – e a nobreza em especial tem várias proibições, para evitar que famílias incapazes de ter um herdeiro masculino façam experimentos bizarros, ou que nobres envelhecidos criem clones seus como "herdeiros" para se perpetuarem no poder. Clonagem humana completa, em especial, é proibida e só pode ter permissão legal sob condições *muito* extremas. Mas é perfeitamente possível.

Andróides e Ciborgues: apesar de certos eventos terem se perdido no horizonte da história durante o Grande Vazio, eles geraram traumas culturais cujos efeitos se fazem sentir até hoje. A ideia de combater "à distância", usando drones (ou, no caso de robôs gigantes, robodrones), é vista com repulsa e até como se fosse uma forma de covardia. Ciborgues, embora não seja culpa deles, são vistos como um incômodo social (e como os processos reconstrutivos de engenharia genética são muito, muito caros, não são muitos os com acesso à eles, logo…), salvo se usarem "próteses invisíveis" – leia-se, aquelas que imitam a aparência de um ser humano ao ponto de nem nos apercebermos se tratar de um ciborgue. A chegada dos andróides e ginóides, entretanto, promete causar convulsão: a humanidade *precisa* deles para sobreviver à Invasão Proscrita, e agora eles são vistos como cidadãos. Mas eles são vistos com insegurança, até por conta de sua beleza. Ninguém quer uma segunda Praga Ginóide.

Inteligência Artificial e Tecnologia: muita informação foi perdida durante o Grande Vazio. A existência de uma lua artificial como Hegemonia, em Tarso, criada para estabilizar a órbita de seu planeta, é a prova ambulante disso: *como* ela foi colocada lá ainda é um mistério e gera mui

tas teorias. Por outro lado, os traumas ligados às guerras do passado geraram retrocesso em alguns pontos. Mas sob a invasão, a ordem é evoluir ou morrer – especialmente porque a dependência de tecnologia parece ser uma característica marcante dos proscritos. Estamos constantemente avançando em vários campos, da pesquisa dimensional até as tecnologias de viagem espacial, e embora muita coisa possa dar errado pelo caminho, isso é *absolutamente necessário*.

Colonização Espacial e Terraformação: a Constelação do Sabre é formada por quase cem mundos, com um sem-número de satélites e outros corpos celestes. Só considerando as zonas habitáveis dos sistemas solares do império, há muito a povoar! O processo de terraformação é uma ferramenta explorada para expandir a habitabilidade de planetas, mas leva literalmente vários séculos para ser feita e tem altos custos. As grandes corporações, entretanto, tem pressa e não estão dispostas a esperar para explorar os recursos desses locais inabitáveis. Por isso preferem plantar colônias mascon no meio do nada, com condições de vida questionáveis, e a sabotar (através de seu lobby no parlamento imperial) projetos de terraformação a longo prazo.

Viagens Espaciais: a humanidade chegou a um ponto extremamente avançado nesse sentido já há muito tempo – ela povoou inúmeros mundos em vários cantos do universo no passado, lembram? Porém, se as distâncias dentro de um sistema solar já são monstruosas e estamos longe de explorar tudo, imagine lidar com toda uma constelação! Existem dois tipos de viagem à longa distância: os saltos espaço-temporais (hipersaltos) usados na Constelação do Sabre e os buracos de minhoca, usados pelos proscritos. Entretanto, em ambos os casos, as naves precisam ser de médio a grande porte para gerar a energia necessária nessas horas – ou para sobreviver à dobra. Mesmo com um motor cósmico, um robô gigante ou um mero caça não têm como fazer isso, precisando ser trazidos por naves maiores.

Coadjuvantes Importantes

Um universo é feito por seus personagens. Aqui temos alguns deles, prontos para o uso no cenário se preciso for. Isso não exime o mestre de jogo de criar seus próprios personagens para suas campanhas mas eles são personagens importantes, reconhecidos em seu papel dentro do cenário, e por isso mesmo difíceis de serem omitidos.

Por isso procuramos abarcar uma gama de personagens coadjuvantes em diferentes escopos – não apenas nobres ou adversários, mas personagens de tipos diferentes, prontos para uso narrativo (reparem: eles não tem estatísticas).

Prestem atenção no termo "coadjuvante": eles não serão as estrelas. Esse papel pertence aos protagonistas.

E se esses personagens podem tanto, porque não convocá-los e fazê-los resolver a situação? Bem, eles na sua maioria *já usam* sua capacidade para resolver problemas superiores à capacidade dos personagens jogadores. Não é interessante distraí-los desse escopo maior por conta de qualquer aldeia tomada por milicianos ou por qualquer asteroide pirata no caminho – eles tem *problemas maiores* a enfrentar! Mas alguém precisa ajudar quem realmente precisa dentro desse escopo menor – e isso cabe aos personagens jogadores. Sim, eles sempre podem facilitar seu serviço, mas nunca resolvê-lo. Para facilitar, estamos incluindo algumas descrições de como eles poderiam ser usados em suas primeiras campanhas.

De resto, não se sinta intimidado pela canonicidade ou não dos eventos em sua campanha. Tudo pode acontecer na mesa, a campanha é sua e estes personagens também.

INFANTE IMPERIAL LUCAS FALCONERI

"Meu pai deixou para nosso povo um legado e não permitirei sua destruição!"

Filho mais jovem do lendário Silas Falconeri. Herdeiro por direito ao trono imperial. Infelizmente está limitado ao papel de Príncipe-Regente de Montalbán graças às ações políticas de Tarso. Lutando pelo legado do pai e pelo futuro do Império, é uma figura heroica de liderança em tempos difíceis. É possível tê-lo como:

Patrono: sua posição é visível demais, principalmente quando um judiciário corrompido antecipa-se aos seus movimentos. Ele precisa de pessoas de confiança para executar missões importantes – gente disposta a confrontar os inimigos internos do império, incapazes de segurar-se enquanto uma invasão destrói a constelação.

Símbolo: sendo o último filho ainda vivo de Silas Falconeri, ele atrai voluntários dispostos a tudo para ajudá-lo. Eventualmente, esses seguidores podem se tornar tanto valorosos aliados quanto problemas a se enfrentar: mesmo bem-intencionados, eles podem prejudicar politicamente as chances de Lucas retornar ao poder.

Antagonista: na sua posição, Lucas precisa pensar tanto no bem-estar de um mundo quanto em seus esforços legítimos de assumir seu lugar de direito. Independentemente de seu envolvimento concreto, aqueles sob seu comando ou ligados a ele podem reconhecer nos protagonistas uma ameaça a ser combatida em nome do bem maior.

CAPITÃ TEREZA AUGUSTA DE MONTE CASTELO

"Para toda a tripulação da Almirante Calaveira: hoje é dia de chutar bundas."

A polêmica capitã da belonave Almirante Calaveira. Ela e sua nave tem uma reputação de contínuos sucessos em suas missões, com participação crucial na Batalha dos Três Mundos. Por outro lado, sua nave é um ímã para pilotos indisciplinados – e Tereza é conhecida por não ligar muito para as regras. É possível tê-la como:

Comandante: uma das mais simples formas de tocar uma campanha de Brigada Ligeira Estelar é fazer dos jogadores pilotos imperiais em uma belonave qualquer. A Almirante Calaveira é particularmente indicada para isso, especialmente se todos estiverem ali transitoriamente até serem encaminhados a seus destinos definitivos.

Cavalaria: eventualmente os jogadores podem precisar de ajuda e chamar as autoridades ou elas podem surgir na última hora. A Calaveira é perfeita para isso: seus pilotos são famosos por serem meio malucos e por isso mesmo, a capitã pode dar aval para a participação da Brigada em batalhas contra oponentes "invencíveis".

Dor de Cabeça: personagens com motivos para querer a Brigada longe podem precisar lidar com a Calaveira no seu rastro. Entretanto, dependendo das circunstâncias – e se os protagonistas não causarem vítimas letais entre os pilotos imperiais – talvez seja possível virar o jogo e fazer da capitã uma aliada circunstancial.

MISTRAL ALMADÉN, A PRINCESA CORSÁRIA

"Você falou em duelo? Primeiro sangue. O vencedor leva aquela garrafa ali."

Herdeira de uma longa linhagem de piratas – legalizada como corsários na guerra contra os Proscritos – Mistral Galiotto de La Rioja Almadén (e seu irmão gêmeo Clavis) comandam a mais poderosa nave da constelação, a Cormorão. Bem-humorada, ela adora duelos amigáveis mas não queira ser seu inimigo! É possível tê-la como:

Capitã de Frota: em uma campanha de corsários espaciais é plenamente possível para os protagonistas encontrarem a frota da Cormorão. Na verdade a sua belonave também pode se juntar a ela sem perda de independência – há regras de boa convivência e obrigações a serem cumpridas de ambos os lados, mas sua nave é sua nave.

Parceira de Missão: antes da guerra, quando todos os corsários eram piratas, a Marinha Espacial caçava todos eles. Hoje as coisas mudaram mas nada foi esquecido: missões conjuntas entre hussardos imperiais e corsários espaciais tendem a despertar velhas rivalidades – e isso pode ser bastante divertido no final!

Inimiga Fidagal: ao se legalizarem, corsários mantém direito ao saque – caso envolva inimigos do Império como proscritos, milícias inimigas… e piratas espaciais. Além disso, todo asteroide pirata tem sua localização potencialmente comprometida pela existência de corsários. Protagonistas piratas podem se tornar um alvo.

CAPITÃO IBRAHIM MEDORO, O CAVALEIRO DA MORTE

"Você está no meu caminho."

Ibrahim Medoro já foi um nome promissor da Brigada Ligeira Estelar mas mudou de lado… e se juntou à Guarda Regencial de Tarso. Sua ascensão foi impressionante e hoje ele comanda verdadeiros exércitos. Conhecido como o Cavaleiro da Morte, seu robô – o Ceifador – é um símbolo de destruição e morte. É possível tê-lo como:

Ameaça Casual: Medoro *tritura* aventureiros iniciantes no café da manhã. Provavelmente os protagonistas só enfrentariam seus comandados em um primeiro momento. Ele só entrará em campo em último caso, para remover a todos do caminho e fazer deles um exemplo. Talvez o melhor seja agir – e fugir – *antes* de seu envolvimento.

O Alvo Maldito: os hussardos imperiais nascidos em Tarso veem na sua debandada uma mancha de traição contra todos. Talvez por isso sejam aqueles com mais motivos para querer explodi-lo e frequentemente, eles acabam sendo mortos "em legítima defesa" (não é bem assim). Salvar os companheiros pode ser uma missão perigosa!

Parte de um Mistério: Medoro guarda muitos segredos. Quem precisar mergulhar em eventos do passado para resolver questões pendentes no presente pode cruzar direta ou indiretamente com ele. Dependendo das circunstâncias, ele tentará intimidar os personagens… e não se importará em eliminar ninguém caso isso não dê certo!

PRINCESA-REGENTE ADELAIDE D'ALTOUGHIA

"Silas perdoou e seus sucessores foram apunhalados. Não cometerei esse erro."

Princesa-Regente de Forte Martim. Ela tinha sete anos quando seus pais foram mortos em uma insurreição da nobreza planetária. A princesa e sua irmã sobreviveram graças à Brigada Ligeira Estelar, que pôs Adelaide ao trono. Hoje ela mantém sua irmã oculta e vive para o momento no qual fará justiça. É possível tê-la como:

Patrono: o mais comum. Ela tem muitos inimigos e movimentar suas forças abertamente poderia colocá-la em uma situação difícil, precisando de quem cumpra missões a seu serviço (encaminhadas por seu homem de confiança, o Conde Fúlvio Taumante de Albernaz) e ela sabe recompensar a lealdade de quem a serve.

Proteção: a nobreza agrária local e setores conservadores como os Mondragor a odeiam e formam um bloco de oposição disposto a ir longe demais. Frequentemente ela é um alvo e complôs contra sua vida ou sua posição política são comuns. Nessas horas, os protagonistas devem agir por sua conta e precisam se fazer acreditar!

Antagonista: as lealdades dos protagonistas (ou talvez mal-entendidos) podem fazê-los bater de frente contra Adelaide e suas forças. Embora tenha preocupação legítima com seu povo, ela está longe de ser conciliadora – caso se sinta ameaçada, ela enviará agentes ou esquadrões para varrer vocês da face de Forte Martim.

TERA DE SAUMENKAR, A SENHORA DO GELO

"Meu nome é Tera. Através de mim, séculos vos contemplarão."

Criada para zelar pelos andro-ginóides ocultos no planeta Saumenkar, hoje ela representa seu povo e busca reinseri-lo na sociedade da Constelação. Em troca, eles desenvolverão tecnologias contra os proscritos. É uma figura de extrema beleza e exerce o papel de governadora planetária de seu mundo. É possível tê-la como:

Patrono: Tera é misteriosa e tem seu modo de fazer as coisas. Caso ela identifique uma ameaça a ser resolvida de forma específica, ela encontrará sua melhor forma, de maneira indireta e não-comprometedora, para convocar escolhidos para essa missão. Esse pode ser um gancho para avanços nos equipamentos dos personagens.

Segredos do Passado: Tera tem séculos de existência e pode ser uma fonte preciosa de pistas sobre o passado misterioso da Constelação – mas não de respostas prontas: muitos dados em suas mãos são dúbios e incompletos, graças ao refúgio isolado onde seu povo se exilou logo nos séculos iniciais da colonização constelar.

Mútiplas Teras: ela pode gerar projeções, extensões e duplicatas com objetivos, funções… e corpos diferentes uns dos outros. Os protagonistas podem encontrar essas versões alternativas em seu caminho e vá saber o quanto elas podem mudar e até interagir entre si enquanto suas experiências pessoais vão se diferenciando.

MIRELE BLUM, A DONZELA INTERESTELAR

"Booooooooa noiteeeeeeeeeee! Eu amo todos vocêêêêêêêêêêês!"

Muito jovem e já com um sucesso imenso após sua vitória no Festival Constelar da Canção, ela é uma evo presente em todos os cantos da mídia – mas nunca negou sua simpatia pela Brigada Ligeira Estelar. Isso acendeu os preconceitos de sempre contra os evos… mas ela tem a imagem pública a seu favor. É possível tê-la como:

Foco de Multidões: caso seja preciso ter pessoas ao montes em um lugar ou um mero evento para os personagens confraternizarem, ela sempre pode aparecer. Mirele não é a única grande celebridade da Constelação, claro, mas graças a sua simpatia pela Brigada ela pode ser colaborativa… se houver um piloto entre os personagens.

Voz Decisiva: cantoras tem um efeito poderoso em multidões! Em uma situação extrema, as circunstâncias podem fazê-la cantar para uma tropa em combate… e afetar positivamente o seu desempenho! Como Mirele é uma figura querida e popular, sua presença pode ser um belo bônus (veja o box "Como assim, música?" na página 143)!

Influência Social: uma celebridade iniciante pode ter sua grande chance graças a ela. Mirele também pode usar sua fama para interceder com alguma autoridade por uma causa justa, a pedido dos personagens. Só tome cuidado: pelo fato da moça não esconder sua simpatia pela Brigada, o resultado pode ser justamente o oposto!

GOVERNADOR TORNADO

"Comportem-se ou tomarei sua nave e jogarei vocês pelos tubos de torpedos!"

Após a morte de sua mestra, o gorila geneticamente engendrado Tornado tornou-se aventureiro, contrabandista e, por fim, pirata espacial – reunindo esquadras e tornando asteroides portos seguros no espaço. Hoje ele é governador da cidade-estado pirata de Reis Dias e todos evitam despertar sua ira. É possível tê-lo como:

Guardião: o Asteroide Reis Dias é um lugar seguro para quem foge das autoridades por algum motivo. Caso ninguém se responsabilize por sua presença no local, os protagonistas precisarão da aprovação de Tornado – mas isso só lhes garante a permissão para permanecer no local. Há regras de convivência… e é bom obedecê-las!

Oponente: itens podem cair nas mãos de piratas – como planos secretos ou protótipos de equipamentos poderosos. Eles fatalmente vão parar em um asteróide pirata, onde por via de regras um não pode tentar tomar o saque do outro (mas ele pode ser negociado)! Localizar o Reis Dias e passar por Tornado não será nada fácil!

Árbitro: a vantagem de se apelar a um governador pirata como árbitro é a segurança. Caso um pirata traia a outra parte – mesmo não sendo um pirata – *todos* no meio saberão. Ele perderá respeito entre a comunidade e, para quem vai aos Asteróides revender e trocar saques, isso seria catastrófico demais para valer o risco!

JARO PLATOV, O CORVO BRANCO

"Vocês se juntaram a nós e não posso prometer nada além da luta."

Jaro Platov, cossaco, é o líder dos fora-da-lei conhecidos como Vanguarda Sideral. Descrentes das autoridades, sua missão é enfrentar os crimes da nobreza com força total. Membros da Brigada já se aliaram não-oficialmente a eles contra inimigos comuns… mas, via de regra, a Vanguarda é perseguida. É possível tê-lo como:

Comandante: caso não se queira jogar com uma organização tão… *oficial* quanto a Brigada, a Vanguarda é uma boa opção. Eles lutam contra os abusos cometidos pela nobreza (ou seja, tem um foco de ação), evitam vítimas civis – são foras-da-lei "do bem", em teoria – e os jogadores podem usar robôs personalizados à vontade.

Inimigos e Aliados: os protagonistas podem precisar enfrentar a Vanguarda Sideral… eles são foras-da-lei, afinal. No entanto, as circunstâncias podem levar a alianças temporárias contra inimigos mais poderosos: uma das funções da Brigada Ligeira Estelar também é coibir abusos da nobreza protegidos pela ordem regencial!

Nó a Desatar: a Vanguarda Sideral e a milícia TIAMAT são inimigos mortais – uma combate a nobreza protegida da lei, a outra quer implodir o Império para institucionalizar a impunidade. Isso leva a uma guerra por influência, especialmente nas colônias. A Brigada precisa combater a ambos e salvar os civis em meio a tudo.

CONDE CARANDINI DE SCARAMANGA

"Há um lado sombrio em todos nós. Não podemos parar de fazer o que fazemos."

Também conhecido como Cavaleiro de Metal. Tarsiano criado em Trianon, tendo participado da Insurreição Tarsiana como agente de inteligência, chegou a cavaleiro regencial em seu mundo adotivo e a primeiro-cavaleiro da guarda regencial do próprio Príncipe-Regente local. Hoje, é o principal conselheiro militar dessa regência – e sua guarda pessoal tem os maiores ases do planeta.

Oponente Político: seu papel na dinâmica da regência de Trianon o torna muito influente e poderoso – ele é o conselheiro militar do próprio regente! Ele pode causar problemas aos protagonistas sem levantar armas nem cometer atos abertamente criminosos, bastando lhe fechar portas ou colocar obstáculos burocráticos no seu caminho com os contatos certos.

Cavaleiros de Scaramanga: sua guarda pessoal é a mais poderosa de toda Trianon, com os cavaleiros regenciais de mais alto nível neste mundo. Cada um deles é um oponente notável por si só e muito difícil de ser vencido. Frequentemente, quando eles são envolvidos, é porque chegou a hora de tirar alguém do caminho. Mas o pior oponente em combate sem dúvida será…

…**o próprio Conde de Scaramanga:** mesmo sendo um senhor de meia-idade, ele ainda é um dos maiores combatentes do Império quando empunha uma espada, dentro ou fora de um robô gigante, superior inclusive aos seus próprios cavaleiros. Ele se diverte com o combate! É um chefe de fase temível, sendo poderoso demais para ser destruído por um bando de pilotos novatos!

PRINCESA MARIA VICTORIA EZQUERRA DE TRASTÂMARA

"Não sou uma revolucionária nem uma romântica. Eu quero apenas o que é meu."

Também conhecida como a Senhora do Tigre. Antes, ela era apenas uma nobre arrogante, teimosa e mimada. Mas a destruição dos domínios de sua família pelos invasores proscritos em Villaverde a fez, com o apoio do príncipe regente deste mundo, requisitar uma guarda regencial de cavaleiros e fazer deles uma unidade de elite guerrilheira contra o inimigo, com ótimos resultados.

Patrono: uma ideia simples para uma campanha de guerra é jogar como cavaleiros regenciais a serviço da princesa, em missões contra os proscritos, sabotando suas bases, libertando pessoas aprisionadas, destruindo seus teleportos e criando núcleos novos de guerrilha entre os sobreviventes. Um grupo como este certamente tem uma boa rotatividade de membros!

Aliado de Ocasião: contra os proscritos, ela sempre colaborará, sem o menor medo de jogar pesado, de ceder o uso de suas tropas ou até mesmo de se juntar aos demais se for preciso (sua ferocidade em combate pode ser assustadora!). Apenas lembrem-se – ela ainda é uma moça teimosa, durona e difícil de lidar, querendo as coisas de seu modo e sendo difícil de se convencer!

Adversário de Ocasião: nunca caiam no erro de pensar nela como um doce de coco sob uma fachada dura – Maria Victoria é o que mostra para o mundo e é muito bem resolvida nesse sentido! Essa sua atitude pode levar a desentendimentos sérios, e mal-entendidos podem levar às vias de fato antes mesmo de qualquer esclarecimento! Mestres mais sádicos podem brincar um pouco com isso.

DIRETORA YURA HIGASHIKUZE

"Poder sem controle é um desastre esperando para acontecer."

Conhecida como a "Dama Mental", Yura Higashikuze é a diretora do Instituto Takemiya. Sua posição a torna poderosa e influente tanto na política de Viskey quanto nas decisões estratégicas do Império, além de ser temida por sua habilidades mentais. Considerada calma e calculista, Yura é admirada pelos alunos e ao mesmo tempo uma adversária temível para qualquer oponente.

Aliada Estratégica: Higashikuze pode oferecer auxílio em missões que envolvem diplomacia ou controle mental, fornecendo ao grupo treinamento para resistir a manipulações mentais ou até acompanhar os heróis em missões críticas, usando sua influência para desviar suspeitas e atenuar conflitos políticos. Para missões delicadas, ela é uma mestre em manipulação emocional.

Adversária Mental: se os interesses do Instituto ou de Viskey são ameaçados, Higashikuze usa suas habilidades para desestabilizar aqueles que considera hostis. É capaz de bloquear poderes psiônicos, causar transtornos mentais e até mesmo criar obstáculos sutis: fechar portas para o grupo, obstruir contatos ou até manipular suas percepções durante um confronto.

Espionagem: ela pode suspeitar dos heróis e enviar sua Guarda Psíquica – uma unidade de elite formada por alunos do instituto com habilidades mentais avançadas e leais à diretora – para monitorar ou confrontar o grupo. A equipe possui habilidades como controle emocional e leitura de intenções, o que os torna desafiadores em missões onde o sigilo é fundamental.

CAPÍTULO 08
O PRISIONEIRO INIMIGO

"Vocês estão aqui para quê? Para jogar buraco? VISTAM SEUS TRAJES DE PILOTO E EMBARQUEM NAQUELES ROBÔS AGORA MESMO, CACETA!"

Capitão de Esquadrilha Elomar Hernandez, da Marinha Imperial Estelar.

O *Prisioneiro Inimigo* é uma aventura introdutória para o cenário de BRIGADA LIGEIRA ESTELAR – e para o gênero dos robôs gigantes, caso nunca tenham tido contato com ele. Nela, os protagonistas enfrentarão uma das piores milícias do Império, mas terão uma surpresa perigosa no decorrer da história. Ela pode ser estendida como uma mini-campanha – e quem sabe, servir como um início das aventuras de um grupo regular. Mantenha o segredo dos elementos para não estragar a diversão dos demais jogadores.

Se esta é a primeira vez que você está mestrando ou que seus jogadores estão conhecendo o cenário, recomendamos que joguem com pilotos hussardos imperiais ou com personagens integrados de antemão (como voluntários de uma frente de combate, nobres aventureiros ou cavaleiros que porventura cruzem seu caminho).

Se você não pretende mestrar essa aventura e prefere apenas jogá-la, recomendamos que pare a sua leitura agora mesmo. Você nos agradecerá por isso no final.

Introdução ao Mestre

O Prisioneiro Inimigo é ambientado em Forte Martim – e é dividido em três atos.

No Primeiro Ato, os protagonistas são jogados em uma missão surpresa: conduzir um prisioneiro para fora de uma fortaleza. No entanto, todos terão que enfrentar uma rebelião no presídio, enquanto forças descontroladas da TIAMAT decidem tentar um atentado à princesa Adelaide em Madeira Sul.

No Segundo Ato, os personagens deverão resgatar um alvo – mas terão uma surpresa que alterará completamente todos os fatos até agora. Cabe aos personagens

escapar e impedir um confronto entre a Brigada Ligeira Estelar e a TIAMAT que poderá dar origem a um terceiro e letal inimigo.

O Terceiro Ato é ocupado por uma grande batalha espacial.

O mestre deve estar ciente da seguinte cadeia de eventos:

• O personagem focal de tudo é **Vado Sidon,** Visconde de Devesa. Ele hoje é prisioneiro na Fortaleza Grandarte, no planeta Forte Martim.

• Os Sidon são um clã menor mas bem-visto dentro da estrutura particular martinense. Eles apoiaram despudoradamente o levante contra os Altoughia, tendo escapado de qualquer punição por causa da anistia.

• Como sabemos, a princesa-regente quer punir os colaboradores da insurreição… mas joga pelas regras. A oportunidade de pegá-lo veio por ser um dos grandes financiadores e apoiadores regionais da TIAMAT, chegando a emprestar equipes de apoio e equipamentos – e em troca, eles fizeram alguns serviços sujos para ele.

• Finalmente chegamos ao ponto que interessa aos jogadores: ele se ofereceu a denunciar toda a sua rede de apoio e informações extras sobre a TIAMAT para escapar de sua punição. Em troca, quer anistia dos seus crimes e ser transladado para outro planeta sob nova identidade, preservando seus ganhos e direitos.

• Graças às suas informações, a Brigada atacou várias bases da TIAMAT ao longo do planeta – uma operação secreta e coordenada em diferentes frentes simultâneas.

• Muitos nomes da TIAMAT foram capturados e precisam ser levados para Grandarte – e por isso, ele precisa ser transferido para outro presídio do planeta – talvez para fora dele – a qualquer custo.

Este é o panorama geral de todos esses eventos pregressos. A seguir, teremos uma lista de personagens prontos para os jogadores pouco dispostos a perder tempo. Depois, poderemos começar a aventura.

Personagens Prontos

Os seis personagens prontos aqui são alferes hussardos, de diferentes mundos.

MEM BIVAR

"Nunca imaginei um dia dizer isso, mas… EM GUARDA!"

P2, H3, R2

PA2, PM15, PV10

Humano. Impulsivo. Motivador, Ataque Especial (Investida), Patrono (Brigada Ligeira Estelar). Código (da Brigada). Luta.

Hussardo Imperial.

P2, H-, R3.

PA2, PM-, PV15.

Gigante. Alcance (Tiro), Ataque Especial: Área (mísseis), Sentido (radar), Voo. Bateria.

Vindo de: Albuquerque.

Mem Bivar não tem uma história notável. É apenas um garoto que, empolgado com a Brigada Ligeira Estelar, alistou-se e foi enviado a um dos mundos da constelação. Mas ele acredita mesmo no senso de irmandade e união da Brigada e pode se tornar muito vocal quanto a isso – tem uma grande capacidade de motivar os demais ao seu redor. É muito empolgado, corajoso e determinado, parecendo ainda estar na fase de encantamento quando tudo é novidade. Seu forte é a espada, mas busca se aprimorar como piloto e atirador.

LOPO BALTANAS

"Acho que me meti em uma bela encrenca."

P2, H3, R2

PA2, PM15, PV10

Humano. Errado. Patrono (Brigada Ligeira Estelar), Alcance (Tiro), Maestria em Tiro. Antipático (reclamão). Luta.

Hussardo Imperial.

P2, H-, R3.

PA2, PM-, PV15.

Gigante. Alcance (Tiro), Ataque Especial: Área (mísseis), Sentido (radar), Voo. Bateria.

Vindo de: Alabarda

Lopo Baltanas sempre foi pressionado pelos pais para fazer concurso para oficial das forças regenciais. Após mais uma bomba e mais uma bronca paterna, se embebedou – e ao acordar, descobriu-se alistado para a Brigada Ligeira Estelar. Tentou falhar deliberadamente nos testes, mas acabou com uma pontuação mais alta do que ele gostaria. Agora sua missão é conseguir sair vivo dessa. É um espadachim medíocre, mas se revelou um ótimo atirador – até porque falamos de ataques à distância e, para ele, quanto mais longe melhor…

JETTE ZAAL

"Eu não dispenso uma boa briga."

P2, H2, R3

PA3, PM10, PV15

Humana. Músculo. Patrono (Brigada Ligeira Estelar), Forte, Imune (Resiliente). Transtorno (Pavio Curto). Luta.

Hussardo Imperial.

P2, H-, R3.

PA2, PM-, PV15.

Gigante. Alcance (Tiro), Ataque Especial: Área (mísseis), Sentido (radar), Voo. Bateria.

Vinda de: Winch.

Jette Zaal é uma menina parruda e briguenta. Apesar de seu treinamento ter lhe ensinado a estocar com uma espada e despejar tiros com uma pistola de energia, prefere resolver as coisas com os punhos. Infelizmente ela é um tanto explosiva, o que a coloca em encrencas. Tem olhos cinzentos, pele muito clara que tende a se avermelhar com o esforço e cabelos louros, trançados em longos dreadlocks atados em um rabo-de-cavalo. Ela é enérgica, bem-humorada com os amigos… e fã assumida de seriados novelescos (na verdade ela é bem mais romântica do que parece).

BENE SORANO

"Vocês são ingênuos. Por isso eu vou sobreviver a todos aqui."

P1, H4, R1

PA3, PM-, PV15

Evo. Técnico. Patrono (Brigada Ligeira Estelar), +Ação, +Vida. Antipático (Anti-Social). Máquinas.

Hussardo Imperial.

P2, H-, R3.

PA2, PM20, PV15.

Gigante. Alcance (Tiro), Ataque Especial: Área (mísseis), Sentido (radar), Voo. Bateria.

Vindo de: Tarso.

Bene Sorano nunca teve uma vida fácil nos bairros evos de Metropolitana, em Tarso. Isso marcou seu caráter: se tornou alguém arredio e anti-social. Mas ele é muito hábil com máquinas (a forma mais fácil de arrumar trabalho em Tarso, já que todos são muito dependentes de equipamentos) e decidiu fazer algo simples: entrar na Brigada Ligeira Estelar, como uma forma de ter um trabalho e sair do planeta. Ele sempre foi um tanto cético quanto ao discurso de união e irmandade que permeia essa guarda, mas dará sempre o melhor de si – porque ele quer ter um futuro.

TITA GALÁN

"Eu fico bem com calças justas de hussardo, não fico?"

P3, H2, R2

PA3, PM20, PV10

Humana. Outra Mão. Patrono (Brigada Ligeira Estelar), +Motivação, Carismático. Código (Honestidade). Pilotagem.

Hussardo Imperial.

P2, H-, R3.

PA2, PM-, PV15.

Gigante. Alcance (Tiro), Ataque Especial: Área (mísseis), Sentido (radar), Voo. Bateria.

Vinda de: Montalbán.

Tita Galán não queria ser mais uma nobre menor entregue a algum herdeiro em um fim de mundo em seu planeta – e se alistou na Brigada. Seus pais se enfureceram, mas só lhes resta esperar a moça concluir o período obrigatório antes de arrastarem-na de volta para casa. Ela ainda tem seus códigos de honra, mas quer viver aventuras enquanto pode e traz consigo muito do seu comportamento de animal social: diverte-se imensamente deixando os homens tontos. É muito boa no que faz, mas parece ter vindo ao mundo a passeio…

SARO TOBIM

"Depois a gente vai pra farra, pessoal. Agora temos uma missão."

P3, H3, R3

PA3, PM25, PV15

Humano. Pacificador. Patrono (Brigada Ligeira Estelar), +Motivação. Inapto (Sedução). Código (Lealdade). Pilotagem.

Hussardo Imperial.

P2, H-, R3.

PA2, PM-, PV15.

Gigante. Alcance (Tiro), Ataque Especial: Área (mísseis), Sentido (radar), Voo. Bateria.

Vindo de: Albuquerque.

Saro Tobim está entrando em seu terceiro ano como piloto da Brigada Ligeira Estelar. Destacou-se na frente espacial contra os proscritos – ele essencialmente serviu em naves e estações espaciais – e poderia ter optado por uma promoção, mas preferiu retornar a seu próprio mundo neste último ano, para ficar mais próximo de seus amigos e familiares. É confiável e leal, mas o fato de ter servido no espaço em caráter contínuo tirou dele algumas oportunidades sociais: nunca teve uma namorada e embora não seja exatamente tímido, é um desastre com as mulheres.

URI URIS

"Tirei essas fotos do vestiário feminino. Vão deixar essas gatinhas passarem?"

P2, H3, R2

PA2, PM25, PV10

Humano. Caçula. Patrono (Brigada Ligeira Estelar), Inofensivo, +Motivação. Aprontador, Segredo (1pt). Manipulação.

Hussardo Imperial.

P2, H-, R3.

PA2, PM-, PV15.

Gigante. Alcance (Tiro), Ataque Especial: Área (mísseis), Senti-do (radar), Voo. Bateria.

Vindo de: Uziel.

Uri Uris é de Uziel e parece uns dois ou três anos mais novo do que o mínimo para entrar na Brigada, mas parecer não é ser, e por isso não houve impedimento quanto à sua admissão. Ainda é em muito um fedelho. Só que com os hormônios de adolescência em ação, e é uma peste, adorando pregar peças nos colegas (e até nos superiores, de forma a não ser pego), e às escondidas pratica certos comércios informais dentro da base ("olha o que consegui, pessoal: uísque inarano. quem dá mais?").

KEI NOVA

"BOM DIA, pessoal! Se preparem, porque hoje teremos trabalho!"

P2, H3, R2

PA2, PM15, PV10

Ginóide. Pacificador. Patrono (Brigada Ligeira Estelar), Incorpórea, Instrutor, Memória Ampliada. Amnésia. Máquinas, Canto (especialização).

Vinda de: Saumenkar.

ESPECIAL: Por existir digitalmente e projetar um avatar para interagir com humanos, seus atributos "físicos" são reinterpretados em ações cibernéticas. Poder, por exemplo, pode ser invadir sistemas para superaquecê-los ou controlar naves. Danos a ela afetam sua integridade de dados, como ataques de vírus.

Kei Nova, uma andro-ginóide despertada em Saumenkar após a Batalha dos Três Mundos, não tem memórias de um possível corpo físico — talvez destruído pelos Proscritos. Focada no presente, alistou-se nas forças imperiais por gratidão à Brigada, que salvou seu povo. Criada para entretenimento (sua atitude remete a uma cantora pop), carrega conhecimentos técnicos e versatilidade para resolver problemas, além de adaptar suas funções originais a desafios inesperados.

E agora é hora de meter a mão na massa. Novamente, repetimos: se você pretende jogar, pare agora de ler. O texto em boxes deve ser lido em voz alta para os jogadores…

"Era uma noite escura e tempestuosa…"

… enquanto os textos fora dos boxes são dirigidos ao mestre. Agora, é hora de começar a diversão! Bons dados!

Introdução para Novos Jogadores

Normalmente parece interessante pensar em uma sessão zero – um momento para discutir o que seus jogadores desejam para sua campanha e como serão os personagens, antes das fichas serem montadas – mas por um lado a construção de personagens neste sistema é rápida…. e, por outro, talvez você queira mestrar essa aventura em um evento para introduzir o cenário a todos (ou fazê-lo em casa com os amigos apenas para testar a ambientação). De qualquer forma, é interessante fazer uma apresentação simples antes do jogo neste primeiro contato.

"Vamos falar um pouco sobre Brigada Ligeira Estelar. Este é um cenário espacial com robôs gigantes, ambientados em uma constelação comandada por um Império – a Aliança Imperial do Sabre. Ela é um lugar perigoso e sofre tanto com a invasão de inimigos misteriosos conhecidos como proscritos quanto com organizações terroristas.

Hoje nosso inimigo é uma dessas organizações, a TIAMAT – mas primeiro, vamos falar sobre a Brigada Ligeira Estelar em si.

Ela é a guarda que protege um império espacial de seus inimigos, mas sua função crucial é proteger seu povo – podendo se voltar contra as autoridades se preciso for. Muitos nas classes mais altas a odeiam por isso, mas este foi um dos legados do fundador do Império, Silas Falconeri. O Império não se limita à guarda – há lugar para grupos paramilitares, mercenários, piratas espaciais, guardas de nobreza com cavaleiros… mas nesta aventura introdutória, iremos jogar com pilotos da Brigada. Vocês tem alguns personagens prontos para escolher."

É claro, se vocês estiverem jogando no conforto de suas casas e criando seus personagens, talvez seja preciso um pouco de jogo de cintura do mestre para encaixar conceitos diferentes, explicando como todos vieram parar lá. Mas não importa: de qualquer forma, todos precisarão estar no mesmo lugar quando a história começar.

1. Quartel das Forças Imperiais

Nossa história vai começar no planeta Forte Martim, então a maioria dos pilotos mais novos não é de lá. Ele tende a ser um bom mundo para agregar jogadores novatos, por concentrar características mais clássicas do gênero: temos disputas de nobreza, uma super-organização terrorista, elementos folhetinescos…

E uma das vantagens em começar em uma base da Brigada é justamente não haver necessidade de uma desculpa para reunir os personagens. Enfim, leia o texto abaixo para os jogadores e vamos começar a aventura!

"Você estão na 56ª Base Operacional da Brigada Ligeira Estelar em Forte Martim. Todos estão tensos e em estado de prontidão: hoje pelas 04:10 da manhã (horário planetário), todos foram arrancados da cama por um alarme ensurdecedor. Metade voou em combate apenas com rações para quebrar seu jejum. A outra metade ficou de prontidão, sem notícias sobre o que está acontecendo.

São nove da manhã mais ou menos. Vocês tiveram uma manhã tensa e tediosa, sem informações e com muito burburinho sobre o que está acontecendo, mas agora os primeiros robôs estão retornando para a base.

O capitão de esquadrilha já desceu de seu robô hussardo e está conversando um dos seus alas. Alguns de vocês estão curiosos e se aproximam dele."

Caso algum jogador se aproxime junto aos demais para ouvir, captarão o seguinte retalho de conversa:

– Por que não vieram reforços?

– Porque na verdade todos estão ocupados. Talvez tenhamos todos que fazer uma vistoria corrida na base e mandar uma equipe com as unidades em melhor estado para servir de apoio a quem precisa. Estão nos mantendo meio às escuras, mas aparentemente este é um ataque monstro às bases da TIAMAT ao redor do planeta. Pelo menos umas doze já chegaram ao meu conhecimento, mas pode ser exagero a essa altura.

A moral do grupo pode variar de acordo com os resultados do combate. Em todo caso, eles descerão ao quartel e poderão interagir um pouco com coadjuvantes. Eles não precisam ter fichas – se este for o começo de uma campanha, elas podem ser pensadas depois ou ter alguns atributos improvisadas para fins práticos (testes resistidos ou algo do tipo). Se todos estiverem juntos é algo melhor ainda, porque é possível criar uma pequena cena testemunhada ou com participação de todos.

Caso os personagens tenham sido criados pelos jogadores e tenham coadjuvantes aplicáveis à circunstância ("meu personagem namora uma moça da sala de comando", "minha personagem tem um grupo de amigas na base", etc.), é o momento de introduzi-los. A ideia é criar um momento mais leve antes de entrarem em ação.

Se houver tempo para termos essa sequência de integração, temos algumas sugestões:

• Coadjuvantes surgem dizendo que certa moça está a fim de um dos protagonistas – justamente aquele entre os protagonistas com o pior desempenho com o sexo oposto, e o estimulam a trocar palavras com ela, com resultados catastróficos (ou não, se ele tiver MUITA sorte)…

• Outra possibilidade é que um amigo dos personagens traga imagens femininas um tanto… apelativas em sua prancha digital e mostre para eles. Só que nesse momento, garotas dos postos de apoio, interessadas em nossos rapazes, se aproximam e testemunham a cena…

• Membros da guarda de caça, rivais dos hussardos no quartel, ironizam nossos personagens e antes que surja uma briga, outro coadjuvante propõe um duelo mais inofensivo – como uma queda-de-braço, um duelo de insultos, ou pior, o karaokê no salão de recreação do quartel ou no bar favorito dos pilotos…

Essas são apenas algumas ideias que permitem diferentes explorações da mecânica de jogo. O duelo de insultos ou a disputa no karaokê (quando acontecer) poderão ser tratadas como uma disputa de testes resistidos. O importante, no final, é quando – ao término ou interrompendo a cena – os protagonistas são chamados por um membro do suporte para o gabinete do comandante. Não são necessárias delongas quanto a isso.

"Vocês agora estão no gabinete do comandante (inserir o nome dele). É um lugar arrumado. Podemos ver algumas fotos que sinalizam uma origem na nobreza menor de algum dos mundos imperiais.

– Alferes (inserir o nome de todos os protagonistas convocados aqui, sempre com o título de alferes na frente): vários outros estão sendo enviados para auxiliar as forças imperiais nesse ataque generalizado à TIAMAT. E vocês foram convocados para um trabalho importante. Vejam bem, essa missão exige discrição completa e eu deveria enviar oficiais mais graduados ao invés de um bando de alferes cansados dessa espera. Mas agora todos esses oficiais estão em ação nessa operação conjunta, e quando uma base é tomada, eles são enviados para outra. Coisa da princesa-regente, que não pode confiar na própria Guarda Regencial…"

Ele fala com certo azedume. Se a Guarda Regencial de Forte Martim fosse leal à princesa-regente como deveria ser, essa não seria uma missão para a Brigada e ele não precisaria enviar novatos cansados para uma missão para o qual eles podem não estar preparados. Todos os hussardos imperiais em Forte Martim estão cientes dessa situação. Em todo caso, o comandante prossegue.

"Um agente regencial leal aos D'Altoughia os acompanhará. Vocês irão ao domínio de Grandarte, onde está o presídio especial de mesmo nome, retirar de lá um prisioneiro especial e escoltá-lo para outro local. Os senhores e senhoritas serão informados quanto ao destino para o qual ele deve ser levado durante o voo. Os técnicos já estão cuidando de seus robôs de combate. Vocês tem permissão de tomar um café mais reforçado no bandejão mas às dez e quinze da manhã, no máximo, quero todos prontos e embarcando na sua nave de transporte. Alferes, dispensados!"

2. O prisioneiro da Fortaleza Grandarte

Os personagens, agora com algum repouso (o mestre pode, para evitar amolações, assumir que, depois da soneca, os PMs perdidos naquela cena no Salão do Quartel foram recuperados, se assim ocorreu em jogo), são transportados para lá e quem os acompanha é uma agente da Inteligência Regencial de Forte Martim, de pele escura, um olho de um intenso violeta, outro cor-de-rubi e cabelos crespos naturalmente brancos-gelo, denunciando sangue evo. Eis a ficha da personagem:

MOA DUNBAR

P3 H5 R4

PA3 PM25 PV20

Humana. Solucionadora. Patrono (Inteligência Regencial), Poderes Legais (Agente Regencial em Forte Martim), Experiente. Destacada, Antipática. Pilotagem, Investigação

Vinda de: Forte Martim.

Moa Dunbar não é uma inimiga, mas definitivamente não é uma figura de escrúpulos – embora os personagens ainda estejam para descobrir isso. Seu pai era descendente de Inaranos e sua mãe, uma evo de Forte Martim. Ela é competente e seguidora de ordens, mas a verdade é que, embora não exista problema nenhum quanto a ela ser meia-evo ou parte de uma minoria, sua heterocromia (olhos de cores diferentes) a tornou marcante demais para ser discreta – agentes de campo precisam ser invisíveis à multidão… e sua aparência é chamativa *demais.* Isso prejudicou seriamente sua carreira. No entanto, como aqui Moa apenas precisa levá-lo a um local secreto em uma nave com alguns pilotos de robôs gigantes… bem, não há grandes problemas, certo?

De qualquer forma, a nave chegará em poucas horas à Fortaleza Grandarte e a agente se apresentará à todos, explicando esses detalhes.

"– Boa tarde a todos. Meu nome é Moa Dunbar e sou a agente responsável pelos aspectos burocráticos da missão. Até o final dela, vocês estarão sob meu comando. Em um primeiro momento, vocês me acompanharão até a Fortaleza Grandarte. Assim que saírmos de lá, informaremos à vocês a rota final. Quatro de vocês sairão da nave e nos escoltarão, estando dois à nossa frente e dois à retaguarda. Os demais ficarão de prontidão nas cabines de seus robôs durante o resto da viagem. Dúvidas?"

Quaisquer dúvidas devem ser tiradas agora. Ela irá respondê-las de forma direta e com correção, ou caso as informações não possam ser reveladas ainda, ela dirá secamente *"Infelizmente isso é secreto e não poderei responder isso".* Insistências levarão à cortadas. Moa não é de muita conversa, pelo visto.

"A nave finalmente chega à fortaleza e, das janelas (na verdade, telas – as câmeras capturam imagens externas por câmeras, criando a ilusão de que se pode enxergar o lado de fora), é possível ver várias outras naves chegando, à espera do desembarque. Moa pede licença e vai em direção à área do piloto na base. Pega um dos comunicadores e contata a fortaleza.

– Câmbio, aqui é a Agente Regencial Moa Dunbar. Peço prioridade de desembarque.

– Câmbio, aqui é da Fortaleza Grandarte. Aguarde alguns minutos para consulta, por favor."

Alguns minutos se passarão e um "permissão concedida" se fará ouvir. A nave descerá.

É interessante não perder muito tempo com detalhes secundários – especialmente se a sequência anterior no quartel tenha se demorado demais por algum motivo. Apenas seja direto: a nave desce, os personagens acompanham a agente – é ela quem é recebida *("Agente Dunbar, o prisioneiro está à espera")*... os personagens estão apenas prontos para escoltá-la enquanto seus robôs estão dentro da nave.

"Vocês, em seus trajes hussardos, acompanham a Agente Regencial Dunbar para a Fortaleza. São encaminhados para o interior da base. Um oficial responsável – que se apresentará apenas como 'Oficial Ayer', e isto basta – irá receber papéis das mãos de Dunbar. Ele olhará, dirá um breve 'Tudo em ordem – sigam-me', e vocês entrarão nos corredores. Por incrível que pareça, o interior deles é limpo. Note que em geral, esse setor abriga prisioneiros da nobreza e apesar de tudo, muitas pessoas não gostariam de se indispor com essa gente justamente para evitar a possibilidade de tudo se reverter a favor deles em algum momento, por serem eles quem são.

Finalmente vocês chegam à cela de Vado Sidon. É um homem careca, com cílios naturalmente grossos e um olhar ameaçador por trás deles. Ele já estava à espera, sentado na cama da cela. Olha para todos e apenas diz – 'então você trouxe seus mancebos, agente.'"

Dê um pouco de margem à reação dos jogadores ao desprezo de Sidon. Ele nem vai se incomodar com a eventual fúria deles – apenas mostrará os dentes em um sorriso sarcástico, como quem está zombando dos demais. Se falarem muito, ele apenas dará corda e continuará rindo. Moa irá fuzilá-lo com o olhar, mas se manterá impassível. Um carcereiro abrirá a cela e quando vierem com as algemas, ele apenas dirá:

"– Ei, mais respeito! Eu não sou um desses pobres coitados com os quais vocês lavam o chão da cela! Sabem com quem vocês estão tratando? Não sabem que depois disso tudo eu vou sair inteirinho?"

Moa Dunbar apenas olha para ele e diz: "Deixe. Esse imbecil não vai fugir. Não de vários hussardos imperiais com permissão de portar armas aqui dentro. Vocês todos, apenas permaneçam nos escoltando."

Enquanto vocês caminham, sentem o olhar fixo de vários prisioneiros sobre vocês por trás das barras das celas – e principalmente sobre o Ex-Visconde de Devesa. Traidores jamais serão bem-vistos por ninguém, nem mesmo para os beneficiários da traição – e pelo rosto de Sidon, isso pouco importa. Cinco longos e silenciosos minutos se passam...

E de repente todas as luzes se apagam, deixando os corredores às escuras.

– O que aconteceu?

O oficial a guiar todos apenas diz "problema de luz. Isso não deveria acontecer nesse setor. Temos geradores para isso..."

É quando as celas subitamente começam a se abrir."

Isso mesmo: os personagens estão em meio a um levante de prisioneiros, e peça a todos um teste simples de Habilidade – é algo lógico, já que seu treinamento deve ter incutido neles alguma rotina de combate em momentos de cerco. O ideal agora é todos darem as costas para a agente e o prisioneiro em um momento de cerco, mas deixe os personagens tomarem suas próprias decisões.

Todos serão atacados por uma turba de prisioneiros. Isso tudo estava planejado – todos esperavam apenas a remoção de Sidon de sua cela. Novamente, temos um ataque de horda, mas agora fora dos robôs – e isso dependerá do esforço físico dos protagonistas. Eis a ficha.

HORDA DE PRISIONEIROS

P2 • H2 • R3

PA2 • PM10 • PV150

Horda. A frio (atacam com barras de metal, bastões de madeira, sabe-se lá o quê)

Quando os personagens tiverem debulhado cerca de 90 PVs da turba, todos os protagonistas deverão fazer um teste **muito difícil** de Habilidade. Caso tenham sucesso, perceberão que Vado Sidon foi puxado do meio do grupo com todo esse caos – e a essa altura já está lá adiante no corredor escuro. Caso falhem, nem se darão conta disso.

Supondo que todos falharam – algo difícil de imaginar, mas possível – os personagens deverão lutar até deter a turba – e faltando uns 20 PVs para tudo acabar, forças carcerárias invadirão o corredor e atacarão os prisioneiros restantes, fazendo com que os personagens recebam bônus de +3 no dano causado (representando a adição de última hora das forças de apoio). Quando a massa de Pontos de Vida da turba for zerada, as luzes voltam a se acender e… cadê o prisioneiro? Não, não alerte os jogadores! Deixe que todos eles percebam o desaparecimento por sua própria conta!

Caso percebam o desaparecimento durante o combate, terão que fazer uma série de testes resistidos a cada turno contra a turba, porque eles estão obstruindo o caminho – e a cada demora, o prisioneiro, arrastado por dois homens, dobra mais a distância nos corredores até desaparecer em algum ponto. Caso os personagens consigam efetivamente segui-lo, ao sair dos corredores e chegarem ao lado de fora, descobrirão que a coisa está muito pior! Os prisioneiros conseguiram tomar algumas naves aterrissadas e robôs policiais de combate, além de termos uma turba descontrolada no solo, impedindo o caminho.

Duas naves de defesa planetária também foram capturadas e estão disparando contra os soldados no solo. Eis a rota de ação para os nossos heróis:

Os protagonistas precisarão voltar à sua nave de transporte mas novamente precisarão passar por uma turba – reaproveite a ficha usada nos corredores (com o número de PVs reduzidos à 60, para acelerar o processo) e assuma que a cada bloco de oponentes vencido, vocês terão avançado mais um passo.

Quando a turba for reduzida aos 15 PVs mais ou menos, todos chegarão à nave – e os oponentes restantes estarão lá dentro, tentando roubá-la e à seus robôs.

O piloto da nave (que estava à espera) estará ferido e precisará de cuidados.

Os personagens precisarão tomar as naves (mas não destruí-las), porque podem haver reféns (entre soldados e oficiais capturados) no seu interior e antes precisarão destruir os robôs inimigos primeiro. Então seu próximo passo é entrar em seus robôs de combate e enfrentá-los!

Chega de hordas. Deixe que os personagens enfrentem um a um os robôs capturados pelo inimigo (1D6+3 ao todo, mas caso o resultado não seja o suficiente, ignore-o e garanta pelo menos um oponente por jogador; assuma que a habilidade média dos pilotos é 2, com 12PMs, liderados por um piloto de H4, com 24PMs). Eles são modelos de polícia mecanizada convencional, com armas de mão à frio e uma pistola de energia. Eis suas fichas:

P2 • H- • R4

PA2 • PM- • PV20

Gigante. Ataque Especial (Poder; +2 de bônus por 1 PM), Defesa Especial (Tenaz), Resiliente, Sentido (infravisão, radar, visão aguçada), Alcance, Adaptador. Munição. Sem customizações

Vamos ser diretos: **não é dramaticamente interessante** que os personagens evitem o desaparecimento de Vado Sidon. Enfim, quando tudo isso terminar e eles tiverem cumprido sua tarefa imediata (destruir o inimigo e tomar as naves enquanto as forças no solo pacificam o levante), todos se verão com um enorme problema em mãos – eles tinham uma missão simples… e *deixaram seu prisioneiro escapar!*

3. Declaração de Guerra

Quem está na pior situação possível é a agente Moa Dunbar. Quando ela permitiu que Sidon ficasse sem algemas, trouxe para si a responsabilidade pelo seu rapto – e nesse caso ele estaria nas mãos da TIAMAT – ou de sua fuga. Talvez o seu destino seja um cargo burocrático depois dessa falha.

É quando um oficial da base chega e se aproxima de todos:

"– Ei, liguem as redes!

Outro oficial retruca: "não é hora de…" quando o primeiro treplica "É sério, não dá tempo de explicar, **olhem AGORA".** *As pessoas presentes se calam e ligam a tela na parede do escritório da base.*

É uma transmissão de ninguém menos do que o **Arquiduque** *– o generalíssimo líder da TIAMAT. Ele usa um traje militar vermelho e azul e cobre seu rosto com uma máscara prateada.*

– …e por isso mesmo, não nos permitiremos mais ser ultrajados pelo Império, pela governante implantada por sua ideologia obsoleta e pelos soldadinhos de chumbo da Brigada Ligeira Estelar! Antes, nossa guerra era em nome do orgulho de Forte Martim. Agora, **não descansaremos enquanto não removermos o Regente Pérez-Reverte, o Clã Falconeri e todos os seus símbolos da nossa Constelação!** *Para deixar claro que esta não é apenas uma bravata, estamos retaliando nesse momento todas as bases imperiais que serviram de ponta de lança para o mega-ataque desta manhã. Não estamos apenas dirigindo nossas forças, mas estamos mostrando do que somos capazes! Queremos que todo o Império veja! Pela Constelação Livre!"*

A tela desliga, encerrando a transmissão. O silêncio no ambiente é absoluto.

Lembram da cena boba no quartel? Karaokê, queda de braço, essas coisas? Agora temos a razão de ser de sua existência. Os jogadores *conheceram a base e as pessoas nela.* Elas não são apenas uma estatística vaga – há **rostos e nomes,** e todos tem motivos para se preocuparem agora! É hora de retornar e ajudar a defendê-la a qualquer custo! Aqueles com o Código de Honra da Brigada Ligeira Estelar serão os primeiros a quererem voltar – aquelas pessoas são seus *irmãos em armas.* Um prisioneiro fujão pode ser recapturado depois.

É claro que a agente Moa Dunbar não vai gostar – sua carreira está realmente por um triz e ela ainda está no comando da missão. Ela vai ser rude e ameaçar os hussardos se eles derem o menor sinal de partir dali, de volta à base, desafiando suas ordens para salvar seus amigos e colegas:

"– Vocês estão realmente pensando em largar tudo e ir para a base de vocês? Acreditam mesmo nessa palhaçada de 'honra do Hussardo' e tudo mais?"

Espere os jogadores darem alguma resposta antes de Dunbar prosseguir.

"Ha! Isso só existe para fazer vocês se atirarem como trouxas na linha de frente com seus robôs! Nesse ramo o importante é cumprir ordens e **minhas ordens são essas!** *Se vocês não baixarem esse facho e colocarem esses rabos entre as pernas, eu vou fazer com que vocês se arrependam pelo resto da vida – e eu estou falando muito sério aqui, podem acreditar!"*

Os personagens devem fazer um teste de vontade seguido de um teste de habilidade. O motivo disso é saber se a habilidade do grupo vai funcionar sob pressão.

Lembre que ser hussardo imperial é ter algum grau de impulsividade, cometer riscos… e fazer besteiras. Se um personagem tiver a desvantagem **Aprontador,** "sopre" a ideia de enquadrá-la por desacato e veja o que os personagens farão com ela – nenhum oficial da fortaleza teria certeza se aquilo seria certo ou não, logo ela seria presa por via das dúvidas. Mas veja antes o que eles podem fazer por si mesmo, quais ideias podem ser usadas, estimule os jogadores a pensar por si só através de seus personagens. Se ninguém pensar em nada, basta um guarda entrar no recinto e dizer: *"é desacato à autoridade, senhores? Querem que a prendam?"* – se ela disser *"Sou uma agente regencial!",* ultrajada, o guarda vai se voltar a vocês perguntando se isso é verdade (novamente, um gancho perfeito para um personagem aprontador aproveitar). Outra possibilidade é sempre a insubordinação em massa – subir na nave e tomá-la é motim! O importante é que os personagens se livrem dela e sigam seu caminho de uma vez.

Isso vai dar encrenca mais tarde, claro, mas vamos deixar tudo para o momento adequado…

4. Voltando à base

Moa obviamente não vai acompanhá-los na nave quando os protagonistas retornarem por conta própria, sem falar que o piloto da nave está na ala médica da fortaleza sendo tratado. Ao chegar à base, eles testemunham a destruição. Os inimigos vieram com tudo e as forças da Brigada lutam como podem com seus robôs e naves de combate.

Note que cada uma delas tem líderes e enquanto eles tiverem sob o seu comando, as hordas terão as habilidades de seus comandantes (ou seja, os caçadores terão Habilidade 5 e os desmodus, Habilidade 4). Quando seus líderes forem vencidos, as hordas passarão a ter H0 como qualquer horda normal. Esses dados já estão devidamente escritos na ficha.

CAÇADORES

P5 • H3 • R4

PA5 • PM15 • PV200

Horda. Aceleração, Alcance (mísseis), Alcance (tiro), Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), Voo.

DESMODUS

P4 • H2 • R3

PA4 • PM10 • PV150

Horda. Aceleração, Alcance (mísseis), Ataque Especial (Investida), Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), Voo

TARÂNTULA ÍNDIGO

"Acerte-se com as estrelas, porque você vai voltar ao universo!"

P2 • H4 • R3

PA2 • PM20 • PV15

Humana. Solucionadora. Patrono (TIAMAT), Resoluta. Teimosia. Luta.

CAÇADOR MODIFICADO

• Como Robô:
P2 • H- • R3; PA2 • PM- • PV15

Gigante. Alcance (Tiro), Transformação (caça), transformação (híbrido), Sentido (radar), Voo. Bateria. Ataque Especial (Chicotes teleguiados: Longo, Teleguiado, Choque)

• Como Caça:
P3, H-, R2 – PA3, PM-, PV10

Gigante. Alcance (Tiro), Transformação (caça), transformação (híbrido), Sentido (radar), Voo. Bateria. Ataque Especial (Bateria de mísseis: Anti-Aéreo, Teleguiado, Múltiplo)

• Como Híbrido:
P2, H-, R3 – PA2, PM-, PV15

Gigante. Alcance (Tiro), Transformação (caça), transformação (híbrido), Sentido (radar), Voo. Bateria. Ataque Especial (Bateria de tiro: Penetrante, Potente, Automático)

Vinda de: Trianon.

Líder dos Caçadores. Uma moça da tradicionalmente afetada classe média alta de Trianon, cooptada pela máquina de propaganda da TIAMAT. Talentosa como piloto e impiedosa contra os inimigos (ela praticamente pôs para fora todos os seus piores instintos ao ser agregada à TIAMAT), já fez por merecer a honra de um codinome e está quase ganhando um título de cavaleiro na organização interna do grupo – quando terá direito ao seu **Aliado Gigante** personalizado. Ela tem um caçador superior aos demais – com dois chicotes de energia teleguiados, que perseguem seus alvos para imobilizá-los, atingi-los e ainda transmitem simultaneamente um ataque de energia elétrica!

LORDE ESTRELA BRILHANTE

"Ohohohoho! Aqui eu sou a estrela!"

P3 • H4 • R3

PA3 • PM20 • PV15

Humano. Barulhento. Patrono (TIAMAT), Maestria em Arma (esgrima). Transtorno (Megalomania). Luta Dupla. Luta. Ás Indomável

DESMODUS MODIFICADO

P4 • H- • R3

PA4 • PM- • PV15

Gigante. Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (penetrante, preciso)

Vindo de: Viskey.

Líder dos Desmodus. Um decadente fidalgo do clã Rando cujas chances de ascensão política foram abortadas com o desmascaramento de um esquema sujo no qual ele estava envolvido. Nosso futuro Lorde Estrela Brilhante pôde fugir e se juntar à TIAMAT. E mesmo que seus homens, tipicamente martinenses, não o respeitem muito por sua… *vaidade excessiva,* todos eles conhecem bem suas habilidades como espadachim e como atirador – e elas são o bastante para fazê-los segurar suas línguas. Estrela Brilhante ataca com duas espadas de energia ao mesmo tempo. Seu robô tem um grande e poderoso disparo no tronco, mas corre o risco de consumir demais sua energia – sem falar de que a área do tronco aonde seu canhão está abrigado oferece um visível ponto para ataques…

GIGANTE VOADOR GARGÂNTUA

Caso proceda a lenda sobre milícias martinenses usarem tecnologia proscrita roubada, a TIAMAT talvez esteja mergulhando demais nesse abismo. É uma fortaleza voadora em forma de disco flutuante em cujo topo há uma cúpula de metal blindado com dois canhões, lado a lado, e – de uma forma perturbadora – parecem sugerir olhos vazados. Uma área triangular à frente e abaixo deles o faz parecer um crânio emergindo de uma muralha circular crivada de baterias de tiro – e ao seu redor, na sua base inferior, temos uma miríade de pinças afiadas e retráteis remetentes às patas de um louva-a-deus – provavelmente, em ambiente planetário, elas terão sua utilidade colhendo oponentes caso ela desça e se mova analogamente a um *hoverjet*. O que poucos sabem é que a fonte de sua perenidade em combate e dificuldade de ser abatido é também seu ponto fraco. O Gargântua na verdade abriga seis blocos internos unidos estruturalmente por uma armação central que caso atingida, afetará a todas. O problema é que esse é um ponto fraco muito difícil de ser percebido, por todos enxergarem apenas sua fachada externa. Todos enxergarão apenas uma única nave e cada ataque ao Gargântua deve ser secretamente tratado como um ataque a apenas uma das partes – o mestre deve rolar os dados secretamente e definir qual

a parte atingida (role 1D6; são seis partes, então assuma que uma é a Parte 1, outra é a Parte 2, etc.). Todas são iguais – pense em uma pizza dividida em seis pedaços a partir de um círculo cortado em seu interior.

MÓDULO CENTRAL DO GARGÂNTUA

P10, H-, R11

PA10, PM-, PV55

Aeroespacial. Colossal. Aceleração, Alcance, Sentido (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Ataque Especial (Choque), Ataque Especial: Tiro Múltiplo (baterias de tiro), Voo**.** Baixar Escudos, Ponto Fraco

• **Canhões Menores de Plasma (2X):** Ataque Especial (Longo, Poderoso, Múltiplo, Penetrante); Ponto Fraco (abertura do canhão). **Custo:** 3. **Ativação:** 5 a 7 PMs.

• **Pinças Inferiores:** Ataque Especial (Puxar, Área), Paralisia (agarrar). **Ativação:** 3 PM ou mais

BLOCO INTERNO (de 6) DO GARGÂNTUA

P7, H-, R8

PA7, PM-, PV40

Aeroespacial. Colossal. Aceleração, Alcance, Sentido (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Ataque Especial (Choque), Voo. Baixar Escudos, Ponto Fraco

Customizações:

Ataque Explosivo Brilhante: Ataque Especial (Indefensável, Potente). **Custo:** 2. **Ativação:** 4 PMs

Baterias de Mísseis (X2): Ataque Especial (Automático, Área). **Custo:** 4 pontos de Customização. **Ativação:** 10 PM por rodada.

Hangar das Tropas (X2): Defesa Especial (Blindada). Convocar Tropas. **Custo:** 6 pontos de Customização (cada). **Ativação:** 8 PMs.

Sim, "interno". Há motivos, mas não batize abertamente essas partes como tal ainda. Deixem-nos pensar que a Gargântua é só isso. Uma solução simples é considerar todos os PVs dessas seis partes como uma só, sendo combatidos em grupo por todos – sendo que só começaremos a atingir cada uma das partes aleatoriamente quando elas forem todas debulhadas. Nesse caso, A parte externa do Gargântua como um todo teria 288 PVs (cercando o Módulo Central) em escala Colossal, e nossos personagens ainda precisam lidar com os fatores de escala. É muita, muita coisa. Mas calma! Não é impossível detê-lo! Com esforço conjunto um grupo de robôs pode destruir uma belonave! Além disso, dez robôs de combate em ataques combinados podem aumentar sua escala em um nível – o mestre pode reunir outros oficiais criados para esse fim para subir a efetividade dos disparos e assumir que os personagens atacam juntos a cada rodada. Por fim, os personagens podem procurar fazer ataques dirigidos aos propulsores (valor correspondente à resistência – 8 em cada nave bloco, portanto). Ele voa, mas quando se destrói um desses propulsores, a nave perde –1 na H em sua manobrabilidade. A cada propulsor destruído, temos –1 acumulado, e quando ela ultrapassar a habilidade de quem comanda, elas só servirão para mantê-lo de pé voando em pleno céu. A partir de certo momento, é melhor que os inimigos efetuem uma retirada estratégica…

De qualquer forma, o Gargântua despeja hordas e nossos personagens precisam enfrentá-las. Se o mestre sentir que seria melhor para cada jogador ter seu oponente principal apesar das hordas, uma opção é a criação de dois alas para cada um dos chefes principais – eles seriam quase tão bons quanto seus superiores imediatos, caso contrário não teriam sido escolhidos para essa função. É até mais interessante para o mestre criar os seus caso pense diferente, fazendo com que ele exerça certos músculos como mestre de jogo. Uma aventura pode vir "pronta", mas ela sempre pertence ao mestre e aos jogadores, cabendo a ele fazer pequenas alterações caso lhe agrade mais ou seja mais conveniente para o jogo em si.

Se o jogador quiser partir direto para cima da Gargântua, faça a horda e os chefes tomarem sua atenção. Não é interessante fazer deixar que eles realmente destruam a nave agora. Novamente, deixe a batalha correr naturalmente, até que…

Informações para o Mestre

Essa é a hora do mestre saber da verdade – e **isso deve ser feito muito antes** dos jogadores descobrirem-na por conta própria. **Não deixe os jogadores olharem esse box nem de relance!**

O que os personagens testemunharam foi o grande ardil do verdadeiro inimigo para iludir… **a própria TIAMAT!** Sim, os personagens foram iludidos também, mas eles não eram o verdadeiro alvo da farsa. No entanto, tudo começa justamente com o verdadeiro vilão da trama: **o próprio Vado Sidon** – que planejou a fuga desde o começo!

Sidon, assim como muitos nobres de Forte Martim ligados à TIAMAT, na verdade está insatisfeito com seus rumos – ela cresceu demais e tem sido mais voltada a suas atividades extra-planetárias, deixando a questão de Forte Martim mais como uma ponta solta a ser amarrada em algum momento. A TIAMAT se tornou um grande negócio para os cabeças da organização – até porque é preciso gerar muito dinheiro para manter todos esses homens, equipamentos exóticos e ações espetaculosas.

Durante seu envolvimento com a TIAMAT, Sidon localizou os insatisfeitos na organização, pouco interessados nessas operações de larga escala, preferindo voltar a ter Forte Martim como seu feudo particular sem serem incomodados. E teve participação no projeto de construção do Gargântua – uma fortaleza móvel modular, capaz de crescer ou ser reduzida de acordo com a inclusão ou remoção de novos blocos independentes. Isso permitiu a ele reunir e concentrar pessoas simpáticas à uma dissidência da TIAMAT.

Assim, ao se permitir vazar localizações e dados de locais que ele mesmo ajudou ou acabou tendo contato, entregando-os à Brigada Ligeira Estelar, ele desestabiliza a organização em seu mundo-sede. Seu objetivo é jogar um contra o outro, e ele não vê como a TIAMAT possa sobreviver a um ataque em tão larga escala, ainda mais com os recursos das forças imperiais envolvidos.

Por outro lado, a Brigada tem outras frentes de combate a enfrentar. Não pode concentrar todas as suas forças em Forte Martim. O confronto sangraria aos dois lados – e isso pareceu interessante à Sidon…

Assim, ele apenas esperava a cela ser aberta para fugir e ser levado à Gargântua (reparem que a proximidade da base contou – não foi coincidência sua aparição e uso. Lembrem que ele cedia homens e espaços para uso da TIAMAT e era um financiador "confiável"). Teoricamente ele seria um prisioneiro, a ser feito de exemplo. Assim, o comandante da Gargântua, um dos dissidentes, colocou quase todos os homens fiéis à TIAMAT para fora da nave, enfrentando as forças imperiais – deixando-a apenas com homens fiéis à visão de Vado Sidon! Um efetivo menor, mas definitivamente respeitável o suficiente para se erguer como uma nova milícia. Basta apenas esperar que a Brigada e a TIAMAT se matem e eles se manterão ocultos, prontos para colher seus despojos – não foi assim que a TIAMAT se construiu afinal?

Por fim, o grande truque: um piloto dentro de um robô ou um oficial dentro de uma base militar enxerga por suas câmeras e sensores. Ele não assiste com os próprios olhos – ele vê o que uma câmera assistiu e lhe transmitiu. O que lhe for dito por essas cenas é a sua verdade. Todas as imagens digitais e sinais sonoros por eles assistidas são uma reconstrução digitalizada ao vivo de sinais e códigos transmitidos pelas câmeras que, ao chegarem a seu local de destino, formarão uma imagem. Altere a escrita desses códigos e você alterará a própria realidade dos fatos para quem os assiste.

A Gargântua **não foi destruída.** Ela foi **tomada** por Vado Sidon. Mas ainda não é hora dos seus personagens saberem disso.

"De repente, no meio da batalha, todos os comunicadores – tanto os da base quanto os seus e de seus inimigos – são invadidos por uma campainha com sonoridade intensa de zumbido, tocando por três longas vezes, sendo seguida por uma tonitruante voz aparentemente oriunda de uma câmara abafada:

– Em tempos antigos da humanidade, um homem chamado Cortez, que como nós, da TIAMAT, veio trazer a civilização para vocês, seres ignaros, chegou com seus soldados do oceano. Eles poderiam debandar.

Ninguém entende nada. A voz prossegue.

– Então, ele perfurou o casco dos seus barcos para fazê-los afundar. A missão era clara: ou eles seguiriam contra os selvagens, ou morreriam, sem ter para onde voltar. E eles venceram. Esse homem era um verdadeiro exemplo para a TIAMAT e o que ela significa. Separou os meninos dos homens. E é hora de fazer o mesmo. Se quiserem sair dessa base, vençam. Tomem suas naves e robôs para saírem daí. E não esperem que os mais fortes façam o seu trabalho! Façam por merecer pelo seu próprio esforço!

De repente, a nave Gargântua sobe em alta velocidade, deixando centenas de homens em seus robôs de combate e naves espaciais por sua própria conta. Sozinhos. Os sinais nos comunicadores mostram sua chegada ao espaço, desesperadamente, sem precauções aparentes. E de repente novos sinais se fazem captar nos sensores de cada robô ou nave ali presente, não importando o lado.

A Gargântua foi destruída – se é que não se auto-destruiu."

Na verdade esse é apenas **um golpe dramático para iludir a todo mundo** – veja o box da página 295. O importante é que o truque funcionou – os personagens ganharão adversários sob um bônus de +2 em iniciativa. No caso dos chefes, caso ainda não tenham sido vencidos, aumentarão seus PMs. No caso das Hordas, aumentarão sua R – e portanto, seus PVs, embora o numero de pontos consumidos ainda valha.

Tendo os oponentes sido vencidos (esperamos que os protagonistas os vençam), cabe aos personagens descer e procurar amigos e interesses amorosos que porventura vivam o contexto do quartel. Se algum personagem jogador tiver um protegido indefeso, ele *não deve* morrer aqui. É injusto porque nesses casos um protagonista deveria ter o direito de tentar salvar esse ente querido, frente a frente, do pior. Além de ser anticlimático, matar um protegido indefeso "off-screen" chega a ser uma deslealdade não com o personagem, mas com o próprio jogador. Por fim, esta é apenas a primeira aventura – vamos valorizar os coadjuvantes que criamos até para legitimar os impactos dramáticos para os jogadores.

Mesmo assim, é importante também manipular os sentimentos dos jogadores com o drama e o sofrimento (por exemplo, o piloto rival que iria disputar o karaokê com o personagem agora está entre a vida e a morte). Aquela ceninha boba lá atrás foi importante para gerar empatia – e agora, ela está à flor da pele.

5. Pagando a conta

Teoricamente deveria ser a hora de nossos personagens repousarem. Mas eles cometeram um ato impulsivo – livraram-se temporariamente de uma Agente da Inteligência Regencial de Forte Martim, sua comandante em uma missão, para lutar ao lado de seus companheiros contra a TIAMAT. Obviamente ela iria cobrar alguma atitude de seus superiores e isso pode custar caro a todos.

"Vocês todos são convocados para o gabinete de seu comandante. Ele os fuzila com o olhar.

– Tem ideia do que fizeram?"

Deixe os personagens soltarem suas desculpas. Um oficial superior da Brigada tende a olhar com simpatia esses atos impulsivos quando ocorrem sob a inspiração dos princípios fundacionais da guarda, e

essa não é exceção. Mas tudo tem limite, e nossos protagonistas passaram da linha! Em algum momento, nosso comandante irá interrompê-los rispidamente com um tapão na mesa e um rosnado assustador:

"– Chega! Vocês estão à beira de uma corte marcial, sabiam disso? Por sorte, a Agente Moa Dunbar está disposta a relevar isso se…

– Posso entrar em cena, Comandante?

É Moa Dunbar. Ela mostra um sorriso perverso nos seus lábios, embora seus olhos bicolores olhem para vocês como se algo muito pior do que a morte os esperasse. Ela quer dar o troco.

– Comandante, preciso ter uma conversa em particular com eles. Me permite se valer de sua sala por alguns minutos? Não é problema, para mim, me retirar com eles, se não for o caso.

O comandante olha para ela e olha para vocês em seguida.

– Cinco minutos e só. Lembre que esta é a minha sala e esta é minha prerrogativa, fui claro?

– Sim, comandante – disse, com um olhar de desprezo para vocês.

Ele se retira e ela os olha ameaçadoramente.

Crie uma atmosfera de tensão agora. Os personagens serão encrencados e tudo deveria transmitir isso.

"– Muito bem, seus moleques. Vocês estão ferrados, mas eu também estou. Pode não parecer, mas aquela foi a tarefa mais importante que apareceu em minha carreira até agora. Agora tenho essa pedra nas costas – ter deixado um prisioneiro importante fugir e ainda ser presa graças à garotos de farda mutreteiros. Os danos à minha carreira serão maiores do que meras piadinhas de escritório. Claro, eu gostaria de ferrar com vocês. Só que ainda tenho uma chance de pegar o Duque Sidon. A Inteligência Regencial injetou nele um chip durante sua captura e ele não sabe disso. Na verdade, nem as autoridades da Fortaleza Grandarte sabem disso."

Obviamente, se ela não tiver sido presa, altere esse trecho específico do texto. Deixe seus personagens falarem agora, embora seja óbvio o que ela quer depois disso tudo.

"– Sendo direta, eu preciso de vocês para não ficar na burocracia pelo resto da vida e vocês precisam de mim para não sofrerem uma corte marcial da qual não escaparão. Então não pensem que vocês tem escolha – eu também não tenho. Além disso, falamos de ver um bando de Alferes novatos seguindo uma pista no meio do espaço, correndo um sério risco de não voltar pra casa. É bom saber que, se minha carreira for pro ralo, é porque vocês estarão com seus átomos flutuando pelo cosmos, após uma morte bem dolorosa. Alguma compensação eu vou ter no final."

Qualquer resposta dos personagens será vã. Dunbar pouco se importa. O Comandante entrará na sua sala *("Seus cinco minutos acabaram")* e agora… para sairem dessa, precisarão embarcar nessa missão.

6. O verdadeiro inimigo

Um dia se passa. Os personagens estarão viajando pelo espaço em busca do rastro de Vado Sidon. Eles tem outro piloto a disposição, viajando em uma fragata menor, com apenas dois terços de capacidade em comparação à maior parte das fragatas e por isso menos usada. É eficiente, mas mais velha e com recursos mais limitados em combate. Eis sua ficha.

FRAGATA MENOR

F1, H-, R2

PA3, PM-, 20 PVs

Aeroespacial. Colossal. Aceleração, Alcance, Invisibilidade (Camuflagem), +Ação, +Vida, Sentido (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Ataque Especial: Tiro Múltiplo, Choque (Cinético), Voo. Munição, Obsoleto

Customizações: Canhões: Ataque Especial (Longo). **Ativação:** 2 PMs ou mais.

Uma **chave de rota** é uma peça que, inserida em uma nave, estabelece uma rota de navegação. É usada para viagens sigilosas, mas também são usualmente empregadas em viagens de rotina – para que um navegador não tenha que programar os mesmos dados sempre e sempre. A fragata menor de vocês está sendo conduzida por uma chave de rota que cobre um sistema solar inteiro em termos de alcance. Foi um produto caro para os envolvidos, então devolvê-la inteira é bom para a pele dos personagens.

A chave segue uma rota que os leva para Alcântara, a lua de Forte Martim. Vocês estão sob efeito de camuflagem, mas um aviso: assim que sairem dela, seus robôs não estarão camuflados. Por sorte, vocês tem à disposição uma nave menor de transporte com um item especial camuflador adicionado, mais Cinturões Matsumoto.

É quando vocês se deparam com uma surpresa aterrorizante por trás da lua.

Seus sensores principais não o captam, mas mesmo sob as sombras do lado escuro de Alcântara, os seus contornos e volume são facilmente reconhecíveis.

É o **Gigante Voador Gargântua.** E ele agora está **maior.**

Lembra quando falamos do Gargântua ser *modular*? Eis as consequências diretas disso. Cada um dos seis módulos originais ganhou a adição de *três* módulos anexos (os blocos intermediários). E cada um tem seu próprio ataque especial. Em escala Colossal. Além disso, o eixo central, com a cabeça e dois canhões, ganhou um par de braços cujos antebraços têm as dimensões de cruzadores – e canhões no lugar de mãos, além de ser todo recoberto de baterias de mísseis. Eis os dados atualizados.

O Sistema Matsumoto

O **Sistema Matsumoto de Proteção Ambiental** é um recurso usado em serviços breves nos ambientes sem atmosfera – um cinturão (conhecido popularmente como **Cinturão Matsumoto)** que cria um campo iônico e gravitacional ao redor do usuário. Dentro desse campo, ele está protegido de todas as radiações que vierem do espaço e dos efeitos da descompressão.

Além disso, o campo gera partículas atômicas que são quebradas para gerarem a composição do ar dentro de sua área de alcance. Em suma, o usuário do Sistema Matsumoto pode caminhar e respirar em planetas sem atmosfera, ou do lado de fora de uma nave espacial, sem nenhuma outra proteção.

Entretanto, o Sistema Matsumoto não é um campo de força; ele não protege seu usuário de projéteis ou rajadas. Objetos físicos (como os fungos microscópicos de Moretz) irão penetrar no campo de qualquer jeito. Além disso, o campo tem algum brilho interno e torna quem estiver dentro dele visível, mesmo no escuro.

Por fim, a bateria dele dura muito pouco, então economizar energia é uma atitude sábia.

Como quem respira dentro dele consome o ar gerado pelo campo, sua duração é determinada pela resistência – adicionando um número de rodadas correspondentes à cada valor de pontos de resistência do usuário alcançado. Por exemplo, se um personagem tem R2, ele aguentará três rodadas (1+2). Se tiver R3, aguentará seis rodadas (1+2+3). Se tiver R4, aguentará dez rodadas (1+2+3+4) e assim por diante. No entanto, isso vale apenas para o caso do personagem executar uma tarefa normal (como sentar e consertar uma máquina, por exemplo). Caso o personagem execute uma sequência de ação, como correr ou lutar, ele consumirá o dobro de ar, removendo um ponto extra do seu número de rodadas disponíveis a cada turno em que isso ocorrer.

Não à toa, esse item foi feito para ser usado DENTRO de um traje espacial, para dar ao seu usuário tempo de vedá-lo caso ele se rasgue. Mas o cinturão tem tanto estilo quando se passeia do lado de fora…

MÓDULO CENTRAL DO GARGÂNTUA

P10, H-, R11

PA10, PM-, PV55

Aeroespacial. Colossal. Aceleração, Alcance, Sentido (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Ataque Especial (Choque, Tiro Múltiplo), Voo**.** Baixar Escudos, Ponto Fraco

• **Canhões Menores de Plasma (2X):** Ataque Especial (Longo, Poderoso, Múltiplo, Penetrante); Ponto Fraco (abertura do canhão). **Custo:** 3. **Ativação:** 5 a 7 PMs.

• **Pinças Inferiores:** Ataque Especial (Puxar, Área), Paralisia (agarrar). **Ativação:** 3 PM ou mais.

BLOCO INTERNO (de 6) DO GARGÂNTUA

P7, H-, R8

PA7, PM-, PV40

Aeroespacial. Colossal. Aceleração, Alcance, Sentidos Especiais (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Ataque Especial (Choque), Voo. Baixar Escudos, Ponto Fraco

Customizações:

Ataque Explosivo Brilhante: Ataque Especial (Indefensável, Potente). **Custo:** 2. **Ativação:** 4 PMs

Baterias de Mísseis (X2): Ataque Especial (Automático, Área). **Custo:** 4 pontos de Customização. **Ativação:** 10 PM por rodada.

Hangar das Tropas (X2): Defesa Especial (Blindada). Convocar Tropas. **Custo:** 6 pontos de Customização (cada). **Ativação:** 8 PMs.

BLOCO EXTERIOR (de 18) DO GARGÂNTUA

P8, H-, R8

PA8, PM-, PV40

Aeroespacial. Colossal. Aceleração, Alcance, Ataque Especial: Perigoso, Sentido (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Ataque Especial: Tiro Múltiplo, Choque (Cinético), Voo. Baixar Escudos, Ponto Fraco (estrutura unificadora)

Customizações (até 16).

ESPECIAL: cada bloco tem seu próprio ataque especial ou implemento. Por isso mesmo eles não tem tepeques prontos – deixamos isso por conta do mestre. Se a situação for meio improvisada ("vamos jogar agora!"), não é preciso se preocupar com o equilíbrio de pontos – apenas escolha o implemento ou vantagem mais adequado, sem culpas, mas caso esta aventura esteja sendo preparada com uma antecipação razoável, recomendamos e estimulamos ao mestre que aproveite a experiência e ponha a mão na massa. Vai ser útil no futuro. Apenas lembre que todos precisam ser **ataques à distância** e evite repetir tepeques. Vamos surpreender os jogadores!

BRAÇOS ESQUERDO E DIREITO DO GARGÂNTUA (separadamente)

F5, H-, P5

PA5, PM-, 25 PVs

Colossal. Ágil, Alcance, Paralisia (agarrar), Voo. Defesa Especial: Blindada. Defesa Especial (Bloqueio). Baixar Escudos, Munição (Canhão de Plasma).

• **Canhão de Plasma:** Ataque Especial: Anti-Aéreo, Área, Poderoso. Munição. **Custo:** 4. **Ativação:** 3 PMs.

ESPECIAL: o canhão fica em aberturas nas palmas das mãos gigantes desses braços do Gargântua, alocados ao lado do módulo central, na superfície de cima (enquanto as pinças inferiores ficam do lado de baixo). Elas são perfeitas para agarrar grandes naves com força, suas mãos se abrem, se fecham, dão murros capazes de rasgar o interior de uma belonave – mas precisam de tempo para se carregar novamente após esse disparo, oferecendo um foco de ataque conveniente para os oponentes.

Isso explica porque qualquer tentativa de destruir esse treco passa pela fragmentação do Gargântua.

De qualquer forma, Vado Sidon está no interior daquele lugar e precisa ser resgatado. É essa a sua missão, afinal de contas. Não é preciso fazer um teste de máquinas: os dados estão na tela dos seus instrumentos, rastreando a área aonde ele está – justamente na zona central.

Entretanto, os personagens precisarão de um teste de Máquinas. Independentemente disso, estimulem os personagens a buscar suas próprias soluções para se infiltrar lá dentro sem serem percebidos. Eles tem um prazo para retorno. Caso por algum motivo os personagens não retornem um sinal seu, o piloto pedirá reforços. Algumas possibilidades seriam (Role 1D6):

1	**Saídas de resfriamento.** Uma construção desse tamanho precisa delas para não sobreaquecer.
2	**Hangares.** Arriscado mas viável com os cinturões Matsumoto. No entanto, é preciso ser breve.
3	**Entre Módulos.** Exige arrombamento e as paredes se fecharão para evitar descompressão.
4	**Nave de manutenção entrando!** Não é difícil tomá-la, mas o disfarce tem prazo de validade.
5	**Saídas de Lixo.** Uma entrada clássica – mas vocês terão que passar pelos descompactadores.
6	**Deus Ex Machina.** Um portão lateral convenientemente se abre para saída ou despejo de algo.

Uma vez que os personagens se infiltrem, eles estarão sem robôs gigantes – quem toma conta deles é o piloto da fragata que precisa se manter camuflada – e caminharão pelos corredores internos. No entanto, tenham em mente que a modularidade do local cria vários labirintos internos, cada um levando a uma saída. De modo geral, podemos assumir que:

– O centro do construto, o módulo central, é o coração de tudo. Ele tem doze saídas/encaixes, duas para cada módulo interno;

– Os módulos internos tem, cada um, duas saídas em direção ao módulo central e três saídas em direção ao cada um dos módulos intermediários em suas áreas de encaixe.

– Os módulos intermédiarios tem três saídas em direção à fachada externa.

– Todos chegam a ter três andares, exceto nos lugares aonde robôs e grandes veículos podem passar. Nesse caso, as paredes costumam ser povoadas por escadas de metal armado.

Apenas lembrem-se: vocês precisam achar a saída de cada módulo antes de entrar em outro, como se cada um deles fosse um labirinto e tivesse uma sala de engenharia com suas próprias armas especiais sendo cuidadas. Em algum momento vocês serão notados e terão que enfrentar os guardas internos.

Usá-las é fácil: role a tabela randômica abaixo, à medida em que os personagens caminham. É importante lembrar que ele deve ser interpretado pelas descrições do mestre – e não deveria ser apenas uma escada ou uma sala, mas um lugar no qual todo tipo de perigo pode potencialmente aparecer.

Role 3D6.

3	*Não importa, apareceram 1D6 inimigos para cada jogador.*
4-5	*Baterias de lasers automáticas no caminho, atirando de cima.*
6-7	*Piso com Defesa de Energia.*
8-9	*Rampas que levam ao subterrâneo – ou à suas saídas.*
10-11	*Chegamos a algum lugar!*
12-13	*Passagens laterais.*
14-15	*Portas e portões.*
16-17	*Siga em frente.*
18	*Pare de procurar, você encontrou.*

3) Não importa, apareceram 1D6 inimigos para cada jogador: Como os adversários toparão com nossos protagonistas fora dos robôs, eles estarão na escala normal – procure a ficha de Soldado Raso no box da página 249

4-5) Baterias de laser automáticas no caminho, atirando de cima: Tratem como uma invasão de acordo com as regras de construção de bases e fortalezas (ver regras na página 169). A base terá suas próprias estatísticas, vantagens e desvantagens. Nesse caso, considere o ataque baseado na Pontaria da base inimiga. Su-

gerimos que os atributos da Base sejam roladas aleatoriamente.

6-7) Piso com Defesa de Energia: novamente, tratem como uma invasão de acordo com as regras de construção de bases e fortalezas. Usem a vantagem (**Ataque especial: Choque** na página 31) de acordo com a Defesa da base.

8-9) Piso com Defesa de Energia: essencialmente, isso adiciona um andar extra – e para nossos personagens isso é particularmente importante: o setor de engenharia está no andar mais baixo.

10-11) Chegamos a Algum Lugar! Role 4D6

4	**Galpões de Estoque.** Caixas e mais caixas. Cada um tem 1D6 soldados de vigília.
5	**Alojamentos.** A cada vez que cair na rolagem, teremos mais deles. 1D6-2 soldados.
6	**Depósito de Suprimentos.** A TIAMAT os protegerá. 1D6+3 soldados.
7	**Salão de Jogos.** Lugar de relaxamento, mas sendo usado como bunker. 2D6 soldados.
8	**Refeitório.** Pode ter oficiais armados, de vigília. 1D6-3 soldados.
9	**Quadra Fechada de Esportes.** A entrada é em escala normal, mas o tamanho é enorme. 1D6-3 soldados.
10	**Setor Médico.** Salas de cirurgia e equipamentos médicos avançados. Pode ter algo útil.
11	**Enfermaria.** Melhor não causar danos aqui, aonde temos pessoas feridas. Tudo tem limite.
12	**Depósito Geral.** Onde ficam itens de limpeza, higiene, etc. Produtos químicos presentes.
13	**Sala dos Computadores:** a parte informacional da Base. Corresponde à sua H.
14	**Sistemas Internos:** o comando da defesa cibernética da base. Corresponde ao atributo R.
15	**Escritórios Administrativos:** podem ter documentação reveladora sobre planos e ações.
16	**Celas do Quartel.** Pode ter prisioneiros que tenham algo a dizer.
17	**Depósito de Equipamentos.** Úteis em improviso. Bônus de 1D em Atributos ao usá-los.
18	**Computadores e Sistemas Reservas.** Caso sejam capturados, certamente terão informação.
19	**Hangar de Naves e Veículos.** Bem vigiado e obviamente, com gente muito armada por ali. 1D6 soldados.
20	**Hangar dos Desmodus.** 3D6+3 Desmodus ainda no hangar. Depois, 2D6 Caçadores acudirão. 1D6-2 soldados.
21	**Hangar dos Caçadores.** 3D6+3 Caçadores no hangar. Depois, 2D6 Desmodus acudirão. 1D6-2 soldados.
22	**Arsenal.** Obviamente muito protegido – 2D6 Desmodus, 2D6 Caçadores, 4D6-3 Soldados.
23	**Sala de Controle da Base.** Chega-se a ela por um corredor que termina em um Portal Maior.
24	**Sala de Engenharia da Base.** Unida ao pátio por um corredor subterrâneo. O alvo procurado.

12-13) Passagens Laterais! Temos a entrada em um corredor ou passagem que leva a outro lugar. Jogue a tabela de novo. E vá anotando o mapa que se desenha.

14-15) Portas e Portões! Ao chegar lá, vocês encontraram alguma coisa – apenas precisam abrir caminho para saber o que é. Nesse caso, explodam, arrombem, façam o que for preciso. Em seguida, voltem à tabela do item 10-11.

16-17) Siga em Frente! Pode ser uma linha reta formada entre os alojamentos, um caminho de pedra, um pátio aberto… apenas siga. O caminho está livre, até que venha o próximo passo.

18) Pare de Procurar, você encontrou. Por que perder mais tempo? Faça os personagens chegarem ao local alvejado (no caso desta base, a sala de engenharia) e vamos logo ao nosso "chefe de fase".

De qualquer forma, eventualmente vocês encontrarão seu alvo…

"É Vado Sidon. Circulando livremente. Veste as mesmas cores das tropas da base. Ele sorri para vocês.

– Vejo que me encontraram, hussardos imperiais. Devo parabenizá-los por sua dedicação. Nunca imaginei que pudessem chegar tão longe. Entretanto, e me perdoem pelo clichê…

Ele estala os dedos. Vocês agora percebem que há homens armados atrás de vocês.

– …as coisas nem sempre são como parecem."

… e chegou a hora de Vado Sidon contar toda a verdade – que o mestre já conhece do box "Informações para o Mestre" da página 295. É hora de dar voz ao grande vilão dessa história (você pensava que ele era um mero gancho que andava e falava?)! Induza os jogadores a pensarem neste como um plano da TIAMAT (uma frase como *"é difícil imaginar o que a TIAMAT está planejando, mas vocês estão no meio disso tudo…"* dará conta do recado), mas quando um jogador levantar essa lebre, Sidon gargalhará na cara de todos!

"– Vocês acham mesmo que este é um plano da TIAMAT? Por qual motivo acha que fizemos uma insurreição em Forte Martim? Antes do Império surgir, nós comandávamos aquele mundo. Senhores de terras, juízes, grandes empresários, donos da mídia… apenas nós! Pusemos nosso dinheiro na TIAMAT justamente para que eles nos devolvessem o comando pleno, como antes dos pais dessa regente. Não estamos interessados nos delírios de grandeza deles, queremos resultados e não sou o único entre os financiadores da TIAMAT a pensar assim. E é por isso que estamos aqui."

Ele irá revelar tudo o que vimos no citado box "Informações para o Mestre" na página 295, mas também irá deixar claro o plano dele: jogar a Brigada Ligeira Estelar em Forte Martim e a TIAMAT em um confronto suicida, que irá consumir a ambos (no caso da Brigada, em escala regional, mas é esse o seu interesse), e no final, a sua milícia emergirá para imperar sobre os destroços de dois inimigos fragilizados. E ele terá uma das maiores armas da TIAMAT em mãos – o Gargântua – para isso.

"– E quanto a vocês… Em tempos idos, nos oceanos terrestres, seu destino seria andar pela prancha. Felizmente, o sem-fim do espaço trouxe à humanidade um bom substituto… e boas tradições não devem morrer. Soldados, levem-nos para a orla externa do Gargântua, enfiem-os dentro dos tubos de torpedos e disparem a todos para bem longe. Não precisaremos perder tempo limpando o sangue no chão.

É quando de repente um alerta de voz invade os alto-falantes.

– Alerta importante. Um sinal foi emitido das redondezas. Sua fonte não foi identificada."

Lembram que a nave tinha um piloto com alguém a espera de todos? Se algo desse errado, ele teria ordem de emitir um sinal para a Brigada. Talvez um dos personagens tenha conseguido escapar antes de todos terem sido capturados e tenha conseguido emitir um sinal para o piloto pedir ajuda, ou, no caso de alguém estar jogando com um andro-ginóide, navegar virtualmente dentro da nave se ele tiver acesso a isso, buscando informações e sabotando o que puder (se for o caso, ela conseguirá exatamente as respostas necessárias para destruir, ou melhor, para desmontar a nave e facilitar as coisas para as defesas do Sabre – **procure estimular sempre que os personagens saiam das situações difíceis por sua própria conta,** e não tome o texto da aventura como escrito em pedra nessas situações).

Os personagens tem a seguinte sequência de tarefas a cumprir:

- escapar dos homens de Sidon;
- voltar à fragata menor e voltar a seus robôs de combate;

• alertar a Brigada e se juntar à ela;

• enfrentar o Gargântua e destruí-lo.

Pouca coisa, não? O primeiro desafio é se libertar desses homens. Vamos dar uma chance à sorte:

"– Tirem esse bando do caminho! Levem-no para as celas e depois cuidaremos deles! Em seguida, **todos para seus postos de combate!"**

Os personagens são rendidos e encaminhados à cela, com homens armados à sua frente e suas costas. Eles caminham pelos corredores. Há algumas perspectivas (role 1D6):

1	**Fugir da Cela.** Todos são presos, mas os guardas estão ocupados com o alerta. Arrombem-na.
2	**Apagar Luzes.** Há uma caixa de fiação na parede, possivelmente do sistema elétrico. E se…
3	**Fogo!** Há uma defesa contra incêndios no teto. Acione-os e a água atrapalhará o inimigo.
4	**Faxina!** Recrutas estão guardando equipamento de limpeza apressadamente. É sua chance.
5	**Ataque combinado.** É arriscado e tudo pode dar errado, mas é isso ou ser preso. AGORA!
6	**O ataque começou!** Um tiro no Gargântua sacode os corredores. Guardas caem! Ajam rápido!

Fugir depende das habilidades dos personagens durante esse momento de confusão – especialmente porque os guardas estão correndo pelos corredores e fatalmente podem passar pelo local onde todos vocês estão. Se houver um personagem com **Sentido (Direção)** no bando ou andro-ginóides, eles poderão traçar uma rota sólida de retorno para os nossos protagonistas. No entanto, eles podem acabar parando em um ponto distante de seu embarque original – e sem os cinturões Matsumoto, voltar dependerá de capturarem uma nave de reconhecimento, embarcarem na fragata menor e fugirem sob uma bateria de tiros (dificuldade 9). Irá parecer que estamos facilitando demais. Na verdade não estamos.

O sinal que convocou a Brigada foi feito de forma descuidada o suficiente para ser captado não apenas pelas forças imperiais, mas também pela TIAMAT! Isso quer dizer que nesse momento, naves próximas de ambos os lados já chegaram ao local e estão marcando terreno enquanto duas frotas de naves de cada lado chegam. Ou seja, teremos uma grande batalha espacial na órbita de Alcântara e a Gargântua vai estar em pleno fogo cruzado. Com certeza este *realmente* não era o desejo de Vado Sidon quando falava em jogar a Brigada e a TIAMAT uma contra a outra…

Agoras nossos heróis precisam alertar as duas forças: desta vez, por mais incrível que possa parecer, **a Brigada e a TIAMAT tem um inimigo comum!** E provavelmente nem isso os fará cessar fogo entre si…

"A sua fragata foge do lado negro de Alcântara. É preciso alcançar as forças imperiais e alertá-la da milícia de Sidon. É quando vocês enxergam duas armadas em pontos muito distantes uns dos outros saindo de Forte Martim. Uma delas obviamente pertence à Brigada Ligeira Estelar. A outra…"

Um teste simples revelará uma verdade até óbvia: a outra armada pertence às forças da TIAMAT. Todos estão vindo para o lado escuro de Alcântara – e certamente eles querem o Gargântua de volta. Caso tenha sido rolado um 6 na tabela anterior, os dois já estão muito próximos, com alguns disparos sendo feitos à distância (provavelmente foi um deles a acertar o Gargântua). Jogue dois dados. Se o resultado for ímpar, o grupo está mais próximo à armada imperial, podendo correr em direção de uma de suas naves, pedir pelo embarque e, fugindo das baterias de tiro inimigas, se abrigar em seu interior. Se for par… bem, eles precisarão passar pelas forças da TIAMAT para escapar. A grande sorte é que como uma fragata pequena tende a ser diminuta perto de armadas de grandes dimensões, eles terão as regras de escala a

seu favor (mais adiante veremos a ficha de ambas as armadas).

Vocês embarcam em um **Cruzador Imperial** (ver ficha na pág. 110).

7. Confronto Inevitável

Esse é o momento no qual a nossa aventura chega a seu clímax – **TEREMOS UMA BATALHA ESPACIAL!** Os personagens terão tempo apenas para tomar uma ducha, receber uma injeção revigorante (PVs recuperados), tomar um café e se apresentar no gabinete do comandante. Não é preciso uma ficha completa para ele – assuma que ele tem Habilidade 5, 30 PMs, 25 PVs, as vantagens **Motivador** e **Comando...** isso vai bastar. O mestre pode adicionar previamente outras Técnicas se for necessário). Caso haja uma andro-ginóide no grupo, ela pode ter captado a seguinte informação: *a Gargântua tem um ponto fraco.* Um personagem Gênio ou a Perícia completa Máquinas podem eventualmente ter obtido isso caso tenha tido oportunidade de fuçar nos equipamentos da nave inimiga antes de ter escapado **(sempre** dê crédito aos personagens quando houver oportunidade concreta para eles virarem a mesa do jogo por sua conta). No entanto, caso não haja, trapaceie um pouco: diga que a Gargântua já havia sido filmada em sua primeira aparição e sofrido uma emissão de ressonância vinda da base. Sua natureza modular foi percebida. E esta é a chave para derrotá-lo.

"– Eu sei que vocês merecem descanso, mas o tempo urge e vocês estiveram na Gargântua. Sabem por onde entrar e como visualizar externamente os encaixes dos módulos que formam essa coisa. Não há ninguém mais indicado para esse serviço e, enquanto falamos, seus robôs estão sendo turbinados para esta missão. Passo a palavra para nossa especialista da engenharia. Oficial Savaget, por favor.

Uma mulher atraente, de óculos e cabelos presos a um coque se volta para vocês enquanto às suas costas, à esquerda, uma tela luminosa é projetada no ar.

– Entendemos que há um módulo central no qual tudo é anexado, e novos módulos podem ser anexados a esses módulos. É difícil precisar qual é o ponto aonde eles podem chegar, mas quanto maior, mais poderoso. No entanto, caso esses módulos sejam separados e não possam ser reintegrados ao módulo central, diretamente ou com intermédio de outros módulos, são unidades isoladas que podem ser abatidas por uma belonave de grande porte com algum trabalho, mas não exatamente com grande dificuldade. Como os braços do módulo central não estavam lá em sua primeira aparição, podemos considerá-los como módulos também.

Ela dá uma pausa para respirar e prossegue.

– Mais trabalhoso, porém mais eficiente do que tentar vencer suas defesas conjuntas, é desmembrar esses módulos em seus encaixes. E na prática são apenas seis – oito com os braços. Grandes disparos nessa área podem ser defletidos, mas acreditamos que caso seis robôs hussardos com tepeques disparadores à queima roupa podem destroçar cada uma das suas áreas de encaixe. O dano causado pelas explosões não permitirá que se possa encaixá-los novamente durante esse combate, e nossas forças poderão abater os módulos espalhados pela área. Entretanto, o módulo central ganhará em mobilidade, então cautela. Conjecturamos que o melhor lugar para tentar destruí-lo são os dois canhões principais desse módulo... os 'Olhos da Caveira'. Mas podemos estar errados."

E sua missão será...

"– Vocês receberão, cada um, um canhão especial. Ele carregará um dano de grande escala mas só terá um disparo, e vocês precisarão dispará-lo à queima roupa – porque, caso errem em um ataque à distância, o disparo será perdido. Precisarão chegar no local intermediário en-

tre os dois encaixes de cada módulo intermediário com o módulo central e dispará-lo simultaneamente, fazendo todos os módulos se soltarem à frente. Quatro explosões serão o suficiente para soltar todo o conjunto externo, mas…"

É aí que entram as variantes e elas dependem do número dos jogadores. Caso tenhamos seis personagens, eles poderão cada um explodir o encaixe entre os módulos e teriam seis disparos para soltar os braços do robô (um bastará por braço) e destruir os dois canhões "oculares" do módulo central. Lembrem que eles são canhões, e por isso podem disparar contra vocês, mas a eventual morte de um colega dará aos demais uma vantagem, porque o canhão ainda precisará de tempo para se recarregar – e durante esse tempo, eles estarão indefesos, prontos para serem atacados e destruídos! Quanto mais jogadores tivermos na mesa, mais disparos teremos para fazer esse trabalho… mas lembrem também que os dados podem não ser tão felizes quando eles tentarem, forçando-os a gastar um disparo novamente. Caso tenhamos menos jogadores, os disparos precisarão ser bem contados: quatro jogadores, por exemplo, podem conseguir soltar os módulos com quatro tiros, mas terão dois para soltar os braços e dois para explodir os "Olhos da Caveira". Ou seja, eles não poderão falhar em *nenhum* disparo – e lembrem-se: **ele precisa ser feito à Queima-Roupa, forçando os robôs dos personagens a descer para a superfície externa da nave.**

Importante lembrar: quando os módulos forem separados, todos menos o módulo central terão Habilidade 1, podendo ser abatidos mais facilmente pelos seus oponentes. Note que a TIAMAT quer recuperar o Gargântua, então é capaz de enviar seus comandantes de campo para enfrentá-los durante o combate. Não será uma missão fácil.

"Enfim, neste momento seus robôs estão recuperados e cada um de vocês poderá escolher um ou mais tepeques a serem instalados imediatamente por nossos mecânicos. Precisarão deles para fazer frente aos inimigos sem que sejam obrigados a usar sua arma precipitadamente."

A grande arma especial que todos precisarão levar é esta:

Arma especial (canhões portáteis especiais): Ataque Especial (Poderoso, Penetrante, Expansivo). **Ativação:** 3 pontos.

Por fim, para a alegria geral dos personagens jogadores, é a hora de personalizar e modificar seus robôs!

Há duas escolhas: **escolher modelos prontos para serem instalados** ou **criar seus próprios tepeques!** (na verdade, durante o jogo recomendamos seriamente que se ofereça aos jogadores tepeques prontos para não haver perda de tempo). Lembrem-se: todos são novatos e que o limite para um personagem recém-construído corresponde à metade dos espaços válidos de customização (você terá tempo para aumentar seu poder de fogo).

Mas não deixe-os ficar chateados por isso – um tepeque de três pontos pode ser **muito** poderoso, vamos repetir. E se eles se sentirem muito espertos por dominarem a mecânica de fazer combos, lembre-se que o mestre pode responder com combos mais poderosos ainda. Normalmente em um RPG isso não é muito recomendado, mas a bem da verdade, essa atitude apenas reflete o que se vê no mundo da tecnologia: quando surge alguma de destaque, seus concorrentes – ou melhor, adversários – irão procurar fazer alguma tecnologia mais cascuda ainda. Então abrace isso sem culpas.

Lembre-se que **os jogadores também podem participar da batalha das armadas,** talvez um assumindo rotativamente a rodada do capitão que comanda a operação enquanto enfrenta o outro. Entre uma e outra, podemos mostrar nossos personagens enfrentando nossos oponentes do lado de fora do Gargântua.

Eis nossas **Unidades de Combate** (ver **+Regras,** página 170-171):

ARMADAS IMPERIAIS

P4, H3, R5

PA4, PM15, PV150

Titânica. Aceleração, Alcance, Ataque Especial Ataque Especial (Penetrante), Hiperespaço, Aura de Partículas, Sentido (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Ataque Especial: Tiro Mútliplo (Baterias de tiro), Ataque Especial: Choque (Cinético), Voo; Baixar Escudos, Munição (Canhão de Plasma)

CAÇADORES IMPERIAIS

P5, H2, R4

PA5, PM20, PV200

Colossal. Aceleração, Alcance, Ataque Especial: Preciso (fuzis de energia na forma robô), Ataque Especial: Bateria de Mísseis (Tiro Múltiplo, Área, Teleguiado), Transformação, +Motivação, Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), Voo; Munição, Ponto Fraco (defesas expostas no turno de transformação)

CARABINEIROS IMPERIAIS

P2, H2, R3

PA2, PM20, PV150

Colossal. Aceleração, Alcance, Maestria em Tiro, Ataque Especial: Longe (Fuzis de Energia), Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), Voo; Bateria, Munição

HUSSARDOS IMPERIAIS

P4, H3, R3

PA4, PM25, PV250

Colossal. Aceleração, Alcance, Adaptador, Maestria em Luta, +Motivação, Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), +Vida, Voo; Bateria, Munição

ARMADAS DA TIAMAT

P3, H3, R4

PA3, PM15, PV300

Titânica. Aceleração, Alcance, Ataque Especial (Canhões Principais: Longe), Aura de Partículas, Sentido (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Ataque Especial: Tiro Mútliplo, Choque (Cinético), +Vida, Voo; Baixar Escudos, Munição

CAÇADORES DA TIAMAT

P5, H2, R4

PA5, PM10, PV300

Colossal. Aceleração, Alcance, Ataque Especial (Penetrante), Transformação, +Vida, Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), +Vida, Voo; Bateria, Ponto Fraco (defesas expostas no turno de transformação).

DESMODUS

P4, H2, R3

PA4, PM10, PV250

Colossal. Aceleração, Alcance, Adaptador, Ataque Especial: Penetrante, Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), +Vida, Voo; Bateria, Munição

FORÇAS DE SIDON – As forças estacionadas no Gargântua. São bem mais reduzidas – o ardil era de longo prazo, afinal, e dependia dos personagens ficarem quietos enquanto a Brigada e a TIAMAT se matavam para apenas depois tirar proveito disso. Agora eles precisam sobreviver – porque a Brigada irá prender todo mundo se puder, e a TIAMAT pretende fazer coisa muito pior com esses traidores caso ponha as mãos neles…

CAÇADORES DE SIDON

P5, H2, R4

PA5, PM10, PV300

Colossal. Aceleração, Alcance, Ataque Especial (Penetrante), Forma Alternativa X2, Pontos de Vida Extras X1, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada), +Vida, Voo; Bateria, Ponto Fraco (defesas expostas no turno de transformação)

DESMODUS DE SIDON

P4, H2, R3

PA4, PM10, PV250

Colossal. Aceleração, Alcance, Adaptador, Ataque Especial: Penetrante, Sentido (infravisão, radar e visão aguçada), +Vida, Voo; Bateria, Munição

Note que a missão em si é acabar com o Gargântua. Caso isso aconteça, a TIAMAT

dará meia-volta e partirá. O que sobrar da milícia dissidente de Vado Sidon… bom, eles estarão por sua conta agora.

8. Sempre há consequências!

A TIAMAT se recolherá provisoriamente, mas não há dúvidas: ela voltará. Eles aproveitaram o caos daquele evento para se livrar de membros inconvenientes, e por isso mesmo, em seu retorno, a TIAMAT certamente estará mais focada e com membros mais determinados. Nesse sentido, a dissidência lhes foi útil – mas ninguém deve ignorar a ameaça do Arquiduque.

Vado Sidon desapareceu misteriosamente. Provavelmente escapou em alguma nave menor e precisará ficar de molho

Eventos Traumáticos

Quando estiver conduzindo o combate, lembre-se que apenas rolar dados e anotar danos pode ser chato. *Muito* chato. Se a cena estiver muito burocrática, com os jogadores simplesmente destruindo inimigos sem nome, coloque personagens de verdade na ação. Faça com que sejam insultados por um piloto inimigo, recebam uma mensagem de apoio do capitão ou sejam intimidados por um oponente maior. Basta lembrar-se dos animes de robôs gigantes, onde dois oponentes gritam uns contra os outros, com closes nos rostos dos personagens, que não param de falar enquanto duelam com seus robôs em pleno espaço! Isso pode não ser muito realista, mas com certeza é divertido…

Além disso, entre as rodadas da batalha, você pode inserir alguns eventos especiais, que podem dar uma chance para os personagens agirem individualmente, não apenas como líderes de seus esquadrões. A seguir estão três sugestões de eventos. **Role 1D6** caso queira seu surgimento de forma aleatória em combate.

– Explosão na Ponte de Comando (1 ou 3 no dado): Um robô (hussardo imperial, desmodus ou um caçador de qualquer lado) é destruído e projetado em direção à nave que os resgatou, batendo na torre de comando da belonave e causando uma explosão e muitas baixas. De qualquer maneira, a tripulação da belonave fica desorganizada, e sua Habilidade fica reduzida a 0, deixando-a em uma situação vulnerável. Os personagens podem manobrar suas unidades para protegê-la caso já tenham destruído a Gargântua, ou talvez um deles possa assumir a liderança da belonave. Se nenhum personagem fizer isso, assuma que um oficial com H2 o faz em 1d turnos.

– Mina de Pulso (2 ou 4 no dado): Um caçador da TIAMAT, sob cobertura de outros 1d caçadores, se destaca de sua unidade e dispara em direção à belonave. Ele carrega uma mina de pulso, que pretende prender na sua fuselagem. Quando isso acontecer, haverá uma inversão do seu campo eletromagnético por 1d rodadas; todos os sistemas internos da nave, incluindo o suporte de vida e os escudos, serão desligados. O oxigênio da nave durará horas antes de se esgotar, então esse não é um problema imediato, mas a nave ficará às escuras e em gravidade zero, deixando todos os tripulantes flutuando. Em termos de regras, a nave sofre uma penalidade de H–3 (podendo inclusive ficar com uma H negativa) durante o combate.

O ideal é impedir que a mina seja instalada, mas é possível destruí-la após a instalação; caso isso aconteça, sua destruição interromperá o pulso e restabelecerá o campo original. Para impedir que a mina seja instalada basta destruir o robô que está voando para instalá-la. Já destruí-la após a instalação exige um teste das especializações adequadas da perícia Máquinas.

– Robôs Bomba (3 ou 6 no dado): Quando um robô é danificado e está prestes a explodir, seu piloto pode ejetar e pedir resgate pelo rádio (rezando para não ser pego pelo fogo cruzado até que esse resgate chegue). Às vezes, entretanto, o piloto é mortalmente ferido, ou fica preso nas ferragens do robô, e vai morrer de qualquer jeito. Nesses casos, por que não levar alguns inimigos junto? Sempre que uma unidade liderada por um personagem causar dano em uma unidade inimiga, role 1d. Se o resultado for 6, um piloto inimigo terá ficado nessa situação, e tentará explodir para levar o personagem ou alguns de seus comandados junto. Em termos de regras, considere isso como um **Ataque especial** (Área, Potente e Tiro Múltiplo) sendo que o moribundo irá usar todos os PM que tiver à disposição para aumentar o dano, de acordo com as regras do ataque.

por um bom tempo antes que a TIAMAT acabe com ele. Mas pode reaparecer um dia, caso decida se vingar de nossos personagens em algum momento do futuro.

A grande mídia, infelizmente, encontrou na sequência de ataques da TIAMAT à Brigada uma brecha para atacá-los e questionar sua competência. Mesmo assim, depois de destruir o Gigante Voador Gargântua, nossos personagens agora são considerados heróis. Como são ainda novatos, não é hora de promovê-los mas, além de suas primeiras medalhas, eles ganharam o direito de obter e manter seus primeiros tepeques próprios. Sugerimos para o mestre limitar suas opções de escolha para garantir que ninguém fique poderoso demais – afinal de contas, eles ainda são alferes com muita estrada para correr na vida!

Quanto à Moa Dunbar, mesmo detestando nossos personagens, ela se beneficiou disso – foi ela quem os enviou para localizar o Gargântua e, cínica mas justificadamente, eles estavam sob seu comando. Portanto, colheu os louros alheios e escapou de ser enterrada na burocracia. No entender dela, agora todos estão quites – não é preciso apertar as mãos e virar amiguinhos para reconhecer isso, mas ela os deixará em paz. No entanto, para o desgosto de Moa e de nossos jovens pilotos, nada impede que no futuro os seus caminhos voltem a se cruzar.

Agora volte-se aos jogadores e diga, antes de distribuir os merecidos pontos de experiência:

> *"Enfim, fiquem felizes. Comemorem. A grande aventura da vida de vocês está apenas começando."*

APÊNDICE: INSPIRAÇÕES E REFERÊNCIAS

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR foi concebido como um universo no qual elementos de diferentes fontes dentro do gênero poderiam ser encenados e reinventados de forma coesa. E é interessante buscar a fonte quando o assunto são robôs gigantes. Alguns materiais são seminais para a ficção científica japonesa como um todo, enquanto outros não passam de mera curiosidade — mas todos são úteis para deixar os jogadores ou o mestre no clima. Vamos ordenar por ordem cronológica, e por favor, não reclamem de ausências ou presenças. Foi difícil descartar muita coisa da lista (alguns cortes doeram muito), mas o espaço é curto.

ANIME

A LENDA DOS HERÓIS GALÁCTICOS (LEGEND OF GALACTIC HEROES, 1988): dois protagonistas lutam por lados opostos — e duros de simpatizar — em uma guerra de um século e meio. É uma obra cerebral e com pouco senso de humor – pense na versão futurista de um docudrama histórico da BBC. Os episódios 7 e 23 são dignos de nota e funcionam bem de forma avulsa.

ARMORED FLEET DAIRUGGER XV (1982): fruto da transição entre o *Super Robot* e o *Real Robot*. A série apela para o espírito de aventura desde os primeiros segundos de sua abertura, com protagonistas valentes e encrenqueiros, e estabelece o clima antes de se passar para o próximo desenho – apenas deixe claro de antemão aos jogadores que não serão assim os robôs de Brigada. O primeiro capítulo é exemplar.

CODE GEASS (2006): em uma terra alternativa onde o Império Britânico controla parte do mundo, um nobre destitulado ganha misteriosos poderes psíquicos, cria uma falsa identidade como o terrorista mascarado Zero e inicia um plano de vingança para destruir a nação que destruiu sua família. Um grande sucesso do gênero, com intrigas de nobreza, romance juvenil, conspiração política e, claro, robôs gigantes.

COMANDO DOLBUCK (TOKUSŌ KIHEI DORVACK, 1983): a Terra é invadida por alienígenas (de novo!) mas um super-esquadrão de pilotos com veículos transformáveis em robôs irão salvar a todos! Foi lançado dublado no Brasil (só em VHS) e embora não seja uma obra-prima, guarda certo espírito divertido e até ingênuo da transição entre o *Super Robot* e o *Real Robot* – pense em *Zillion*, mas com robôs gigantes.

GUNDAM AGE (2011): série generacional sobre uma família de pilotos durante a longa guerra de um século entre a Terra e os invasores Vegan. Ela tem problemas sérios e é profundamente irregular, mas é uma série absurdamente clara ao explicar os elementos do gênero para novatos. Os episódios 47-48 são altamente recomendados: tem sacrifícios heroicos, melodrama, ameaças enormes… Assista-os sem falta!

GUNDAM 0083: STARDUST MEMORIES (1991): dois pilotos novatos tem sua base invadida e acabam no rastro de Anavel Gato, um ás famoso e temido, que roubou um protótipo perigosíssimo. Temos de tudo: um vilão aristocrático, duelos e personagens fazendo besteiras por orgulho ou empáfia. Não deixe de mostrar para os jogadores (recomendamos os episódios 2 e 3)! É um dos melhores exemplares do gênero!

GUNDAM F-91 (1991): rica família aristocrática decide criar um império espacial — a Cosmo Babylonia, tendo como instrumento para isso sua própria milícia. Um bando de jovens e um robô chamado Gundam se tornam a única linha de frente contra esses planos. É corrido em tudo, mas tem ótimas batalhas, animação de qualidade, vilões inspiradores e um cenário bem representativo dos aspectos tradicionais do *Real Robot*.

GUNDAM WING (1996): em um futuro distante, colônias espaciais com desejo de independência são controladas por um governo tirânico Terrestre. Cinco pilotos das colônias são enviados para a Terra para missões de guerrilha. Único *Gundam* exibido na TV Brasileira. Confuso e arrastado, mas tem aspectos estéticos interessantes e boas ideias mal usadas — veja o episódio 27 com distanciamento e divirta-se.

MAJESTIC PRINCE (2013): a humanidade (adivinhe!) está sendo atacada ao longo de sua expansão espacial e para combatê-los, jovens são criados artificialmente para a função. Um esquadrão de cinco jovens particularmente falhos têm que se provar como pilotos. Um raro exemplo de séries com verdadeira dinâmica de time dentro do *Real Robot*, com vários momentos bons. O primeiro capítulo é perfeito para os jogadores!

MOBILE SUIT GUNDAM III — SOLDIER OF SORROW (1980): terceiro e último dos três longas responsáveis por popularizar o conceito de *Real Robot*. É claro, pode haver perda de contexto sem os dois filmes anteriores, mas ele tem de tudo… e paga o ingresso na sua metade final, quando caminhamos para uma das mais dramáticas batalhas da animação japonesa. Pode parecer datado, mas veja sem medo.

PATRULHA ESTELAR 2199 (SPACE BATTLESHIP YAMATO 2199, 2013): Remake do clássico absoluto *Patrulha Estelar* (1974), com atualizações pontuais mas um texto bastante fiel ao original. Impressiona e de quebra contorna uma potencial rejeição à série clássica para novos espectadores. Muito de seu heroísmo romântico foi conceitualmente importante para Brigada Ligeira Estelar RPG.

SUPERDIMENSIONAL FORTRESS MACROSS/ROBOTECH (1982): a Terra é pega no fogo cruzado entre duas raças alienígenas, mas se apaixonar pode ser bem pior. Se *Gundam* escreveu o alfabeto do *Real Robot*, *Macross* expandiu sua gramática ao estabelecer seus clichês recorrentes. Vejam os episódios 6 e 7 (Daedalus Attack e Bye Bye Mars) sem falta: são o *Real Robot* em tudo o que ele tem de melhor.

SUPER ROBOT WARS ORIGINAL GENERATION — THE INSPECTOR (2010): continuação direta do não tão inspirado *Super Robot Wars Original Generation — Divine Wars* (2006), mas o roteiro importa pouco. O diferencial aqui são robôs gigantes arrancando o couro uns dos outros — o roteiro é apenas veículo para essas batalhas (e para fanservice) — nada mais, nada menos. Selecione boas batalhas e divirta-se.

VOLTES V (1977): clássico absoluto do Super Robot e conceitualmente fundamental para o surgimento do Real Robot. Estabeleceu toda a estrutura dramática do que viria depois: introdução seguida de impacto, desenvolvimento de personagens precedendo a revelação da verdadeira história, vilões com motivações compreensíveis, melodrama e desenvolvimento folhetinesco de trama. Recomendado para mestres.

PRODUÇÕES OCIDENTAIS

Ora, se os próprios japoneses sempre se inspiraram em material ocidental como influências personalizadas sob sua ótica cultural, qual o problema em fazer o mesmo? Aqui temos alguns desenhos animados ocidentais e longa-metragens que podem ser uma ótima fonte de ideias e inspiração para mestres. A grande maioria deles, obviamente, não tem robôs gigantes, mas há muitos elementos de ficção científica que podem ser adotados sem problema.

DUNA (DUNE; FILME, 1984): sua descrição de uma nobreza espacial mergulhada em intrigas é esteticamente marcante até hoje. Ele tem problemas: sofreu muito com os cortes dos produtores e a última parte do filme parece mais um resumo apressado, mas ainda assim ele é um filme que merece ser visto — e a arma sônica, criação do roteiro e não do livro, foi uma grande sacada!

GALAXY RANGERS (IDEM; SÉRIE ANIMADA, 1986): Quatro oficiais de cavalaria enfrentam foras-da-lei em uma nova fronteira — a da colonização espacial. Essa série tinha roteiros acima da média, escritos por autores calejados de ficção científica; e é uma ótima referência para Brigada Ligeira Estelar RPG Os dois episódios iniciais ("Phoenix" e "The New Frontier") são obrigatórios.

JORNADA NAS ESTRELAS II: A IRA DE KHAN (STAR TREK II: THE WRATH OF KHAN; FILME, 1982): um filme obrigatório. Temos vilões passionais, heróis dispostos a trapacear a morte, revelações melodramáticas do passado dos personagens, armas do fim do mundo e um épico duelo de naves espaciais no final. Dêem uma olhada também em *Jornada nas Estrelas VI: A Terra Desconhecida!*

SPIRAL ZONE (IDEM; SÉRIE ANIMADA, 1987): outra série animada subestimada em seu tempo. Tem poucos episódios e traz a influência de filmes como *Fuga de Nova York* e *Exterminador do Futuro*. Mesmo sem robôs gigantes (embora seus veículos possam lembrar os dragoneiros), é uma referência interessante e acessível para campanhas focadas na invasão dos Proscritos em Villaverde e Ottokar.

STAR TREK (IDEM; FILME, 2009): o polêmico reboot de Jornada nas Estrelas por J. J. Abrams, trazendo uma abordagem interessante e acessível dos clássicos personagens de Gene Roddenberry, com direito a protagonistas mulherengos, regras trapaceadas, ordens desafiadas e grandes sequências de ação (a cena de esgrima com o Sr. Sulu é perfeita para uma campanha na Constelação do Sabre!).

TITÃ SIMBIÔNICO (SYM-BIONIC TITAN; SÉRIE ANIMADA, 2010): dois jovens alienígenas (e um androide) são exilados na Terra e se disfarçam como como estudantes secundaristas. Desperdício. O ouro dessa série era seu universo espacial deixado para trás. Apenas os dois episódios de flashback (Shadows of Youth e Escape from Galaluna) nos interessam — eles poderiam se passar na Constelação do Sabre!

VOLTRON, O DEFENSOR LENDÁRIO (VOLTRON THE LEGENDARY DEFENDER; SÉRIE ANIMADA, 2016): cinco terráqueos são escolhidos para pilotar os construtos que foram o robô do título contra um império estelar. Série de super robot que opera muito sob a régua do real robot ao dar destaque para os leões e seus pilotos, deixando o Voltron como último recurso. A segunda metade da penúltima temporada (episódios 59 a 65), passada na Terra, é obrigatória. Não perca.

VIDEOGAMES

Por que não? Embora o gênero dos robôs gigantes tenha sido criado como uma dobradinha entre duas indústrias nipônicas — a de animação e a de brinquedos —, a verdade é que ele se tornou uma figura multimidiática presente em diferentes meios. E é impossível não falar nos videogames quanto a isso. Enquanto o gênero dos robôs gigantes mergulhou em aproximações com a ficção científica mais "séria", os arcades mergulhavam em uma abordagem muito mais direta: você precisa entrar na base inimiga, tomar a nave, destruir uma centena de inimigos pelo seu caminho. As dramatizações que definem o gênero eram incluídas como sequências isoladas (e pixeladas) de animação, mas uma vez terminadas, o negócio era cair na porrada mesmo. É até lógico.

BATTLE MECHA IRON SAGA (2018): jogo para celulares da empresa chinesa Game Duchy (tem em inglês). Ambientado em um indeterminado futuro assolado por guerras, é uma das melhores referências para campanhas envolvendo mercenários, caçadores de recompensas e robôs gigantes (jogue no modo história e também os gaiden, embora estes oscilem muito em qualidade). Os robôs são muito legais.

CYBERNATOR (ASSAULT SUIT VALKEN NO ORIGINAL; 1992): as fases de jogo são inspiradoras, os chefes de fase são ótimos e o trabalho visual é impressionante para a época. Aviso: na versão lançada no ocidente, removeram as imagens dos personagens e trechos inteiros na tradução. Há um rom em inglês circulando na internet com esses elementos dentro do possível restaurados — é só procurar.

METAL WARRIORS (1995): criado pela Lucasfilm e evidentemente moldado a partir de *Cybernator*, tem como diferencial sua engenhosidade. As missões não são fáceis e o piloto é tão importante quanto o maquinário (usar a cabeça é tão importante quanto saber atirar ou puxar o sabre de energia), explorando possibilidades normalmente ignoradas nos jogos do gênero.

SUPER ROBOT WARS OG: THE MOON DWELLERS (2016): jogos de estratégia da linha *Super Robot Wars* no universo "da casa": a linha *Original Generation* (OG). A maior parte dos jogos da franquia foram lançados exclusivamente em Japonês, mas em 2016 este foi lançado em inglês. A tradução ficou literal e estranha demais em certos pontos, mas dane-se — para quem gosta do gênero, é obrigatório.

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER (2006): terceiro jogo da franquia *Zone of the Enders*. Este jogo tem uma história sólida e seu universo serve como uma boa referência para campanhas ou aventuras que envolvem robôs gigantes e colonização espacial (as luas de Dabog e planetas inabitáveis, por exemplo). Agora… precisava colocar o cockpit naquele lugar?.

MÁQUINA DE COMBATE

BRIGADA LIGEIRA STELLAR RPG

MODELO:

AFILIAÇÃO:

CATEGORIA:

ESCALA

ÁREAS

P

PA

H

PM

R

PV

VANTAGENS

DESVANTAGENS

TEPEQUES

TORSO

BRAÇOS

PERNAS

FICHA DE PERSONAGEM

Brigada Ligeira Estelar RPG

NOME

CONCEITO

ARQUÉTIPO

PERFIL

P		PA	
H		PM	
R		PV	

ESTRESSE

VALOR

PERÍCIAS

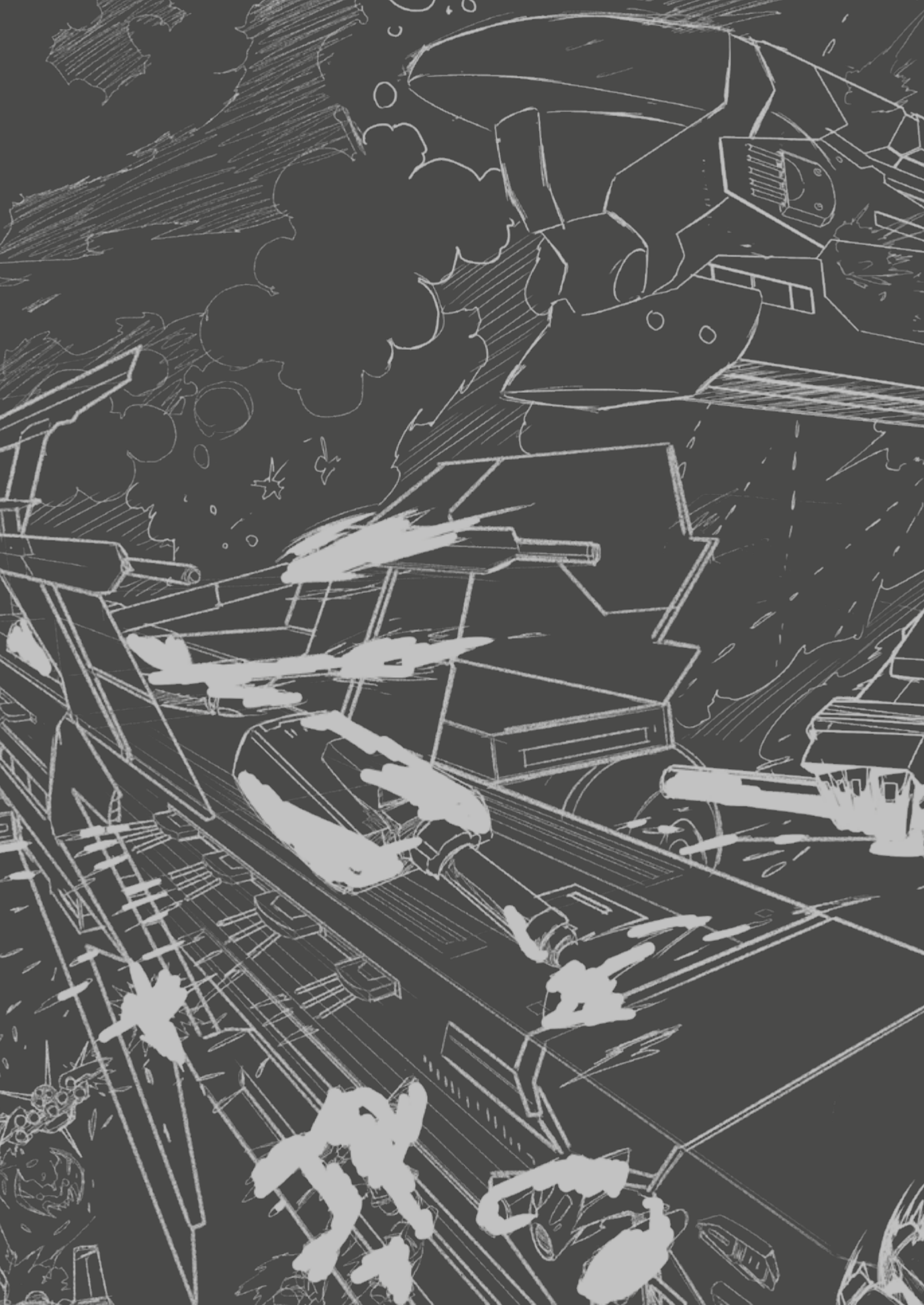
PODERES

TÉCNICAS

VANTAGENS

DESVANTAGENS

INVENTÁRIO



ALFERES, ENTRE NO ROBÔ!

Explore uma galáxia onde a humanidade luta para não ser engolida pelo caos e destruição. O maior cenário brasileiro de ficção científica retorna em nova edição, para levar você a bordo de robôs gigantes e naves espaciais que são tanto armas quanto símbolos de esperança.

Na Constelação do Sabre, a Aliança Imperial enfrenta rebeliões, milícias terroristas, conspirações e uma invasão interestelar. Aqui, você é mais do que um piloto: é um herói cujas escolhas mudarão o destino de bilhões de pessoas.

Lute pelos princípios da Aliança como um hussardo ou siga seu próprio caminho como nobre, cavaleiro, corsário espacial ou mercenário. Personalize seu robô gigante com ataques especiais e enfrente o perigo: de piratas espaciais a ameaças destruidoras de mundos. Explore o desconhecido nas profundezas do cosmos!

Este livro inclui tudo o que você precisa para começar a jogar RPG usando o célebre sistema 3DeT Victory, perfeito para combates épicos e dramas interpessoais. E mais:

• 7 arquétipos básicos: além dos humanos, temos os resistentes evos, os humanos artificiais conhecidos como andro-ginóides, os espers com seus poderes mentais, os ciborgues parte gente e parte máquina, os valentes guerreiros cossacos e os animais inteligentes geneticamente engendrados conhecidos como familiares.

• 20 perfis de personagens inspirados em animações japonesas de ficção científica, do piloto irascível ao gênio capaz de construir seu próprio robô!

• Dezenas de técnicas para os personagens e anexos poderosos para suas máquinas, incluindo elementos inéditos em 3DeT Victory, para um alto nível de personalização.

• Regras para combate em massa, para construção de fortalezas e para subir na hierarquia a partir do seu valor.

• Cenário rico, com 21 planetas inspirados nos diferentes subgêneros da ficção científica. Do *space opera* mais fantástico ao *cyberpunk* mais sombrio, tudo é possível na Constelação do Sabre – até mesmo terraformar corpos celestes e criar seu próprio planeta!

• Dicas para criar campanhas memoráveis e uma aventura pronta, O Prisioneiro Inimigo, para começar a jogar agora mesmo!

"Enciclopédia viva sobre mecha e *space opera* em anime, Lancaster reuniu tudo de melhor sobre robôs gigantes e batalhas no espaço neste seu universo épico!"
– Marcelo Cassaro (autor de 3DeT Victory, Tormenta e Espada da Galáxia)

"Um épico espacial movido pelo espírito heroico de jovens pilotos. Em tempos cínicos, Brigada Ligeira Estelar é uma fagulha lúdica de esperança entre as estrelas."
– Jorge Valpaços (autor de Déloyal, Arquivos Paranormais e Lições)

UM JOGO 3DeT VICTORY

JAMBÔ

jamboeditora.com.br

14

9 786583 375896